做设计

On Design

梁雯编著
Liang Wen

清华大学美术学院实验设计课程案例
Experimental Design Studio Projects · Academy of Arts and Design · Tsinghua University

清华大学出版社

做设计

On Design

清 华 大 学 美 术 学 院 实 验 设 计 课 程 案 例

Experimental Design Studio Projects
Academy of Arts & Design, Tsinghua University

梁雯 编著
Liang Wen

清华大学出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

做设计：清华大学美术学院实验设计课程案例 / 梁雯编著. — 北京：清华大学出版社, 2019
ISBN 978-7-302-53174-6

Ⅰ. ①做…　Ⅱ. ①梁…　Ⅲ. ①艺术－设计－案例－高等学校　Ⅳ. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第112114号

责任编辑：冯　昕
装帧设计：赵嘉曦
责任校对：刘玉霞
责任印制：杨　艳

出版发行：清华大学出版社
网　　址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地　　址：北京清华大学学研大厦 A 座　　**邮　　编：**100084
社 总 机：010-62770175　　**邮　　购：**010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
印 装 者：小森印刷（北京）有限公司
经　　销：全国新华书店
开　　本：168mm × 231mm　**印　张：**16.5　**字　　数：**247 千字
版　　次：2019 年 8 月第 1 版　　**印　　次：**2019 年 8 月第 1 次印刷
定　　价：128.00 元

产品编号：084088-01



环境设计系的教室



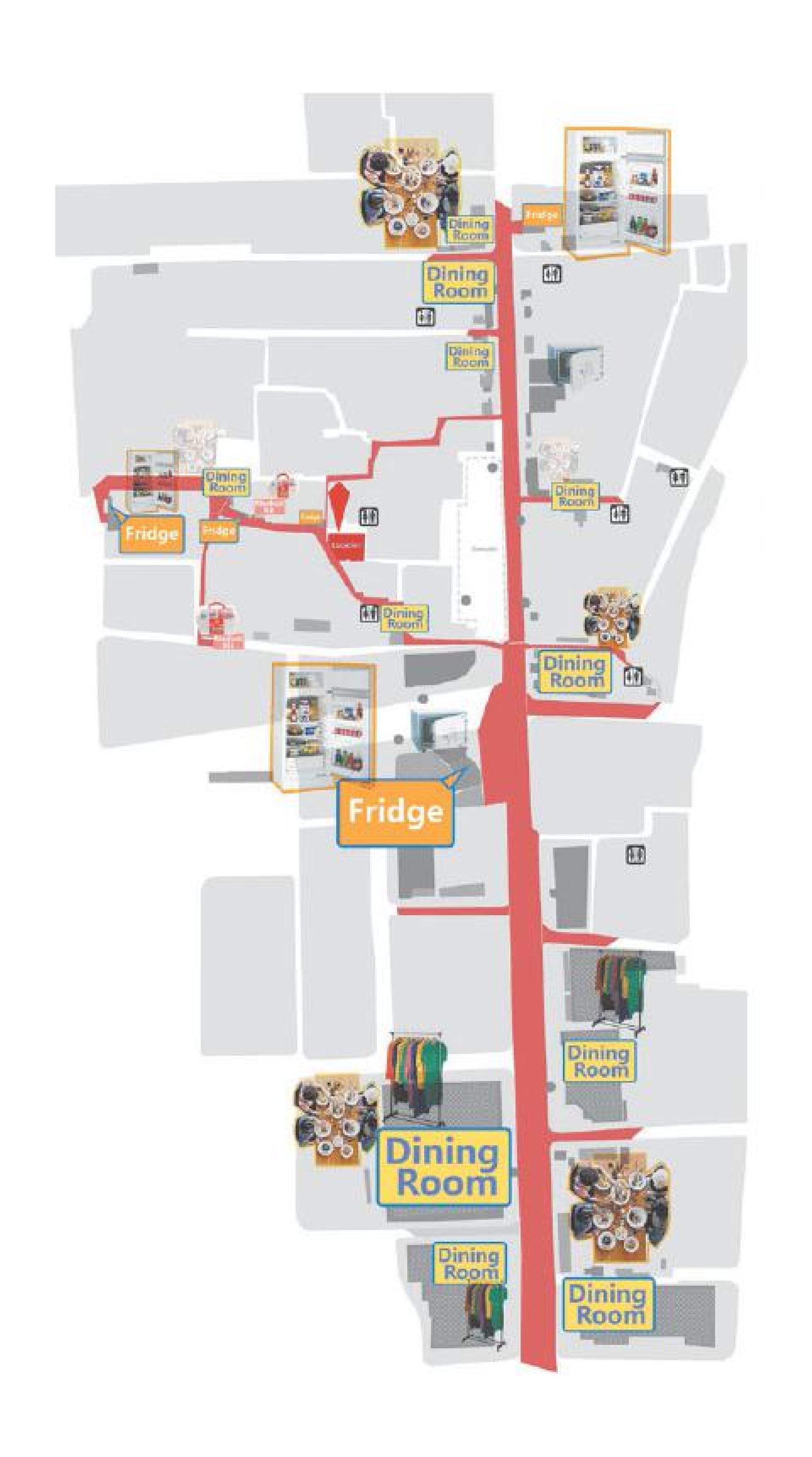
写在前面：带着学生去做梦

设计就是织一个梦，我一直避免将设计描述得过于复杂和抽象，例如告诉学生设计是处理主体和客体关系的操作，即建立“我”与外部世界（人或物）的沟通方式。相反，我更愿意鼓励学生捕捉那些让他们为之心动的瞬间，发掘这些撩拨心弦状态的因素，放大它们，组织它们，最终呈现它们。需要澄清的是，这并不意味设计与造型艺术分享着同样的“表现说”，至少不完全是，设计显然有别于主观精神产物、直觉创造、心灵活动等这类“自我的表现”操作。“捕捉 - 呈现”这一系列动作在我看来是对生活的“剥离 - 重塑”操作，进而创造一个有异于“现实（reality）”的“超现实（hyperreality）”，在人和社会之间生产出一个介质，更直接的描述就是创造一个“梦境”。

不得不承认，我反对“设计是解决问题”这个命题，确切地说是我认为现在应该对设计究竟“解决”什么“问题”进行思考。例如，“功能”是否“合理”通常是设计要解决的最基本问题，但是，无须仔细考察我们就会发现辨别功能的“好”或“坏”——问题是否得到解决——的标准，实际关联现代社会对效率、健康、卫生等一系列概念的定义。很多设计师将这些概念作为不证自明的标准，用来组

织和设计空间。就好像今天多数厨房设计所解决的问题与 20 世纪初克里斯汀・弗雷德里克（Christine Frederick）提出的“省力”（efficiency）思路并没有本质区别，一个带有“泰勒主义”影子的效率假设。当然，也有人提出设计是有关满足人的审美，以及关照人的情感的活动，是对人的身体和心理最细致和深入的关怀。问题是，今天的设计师如何判断人的身体或心理需求？人对身体控制的自觉是一个十分晚近的概念，布赖恩・特纳曾告诉我们一个“残酷”的真相：“身体”在现代社会实际是以商品的形式存在，现代身体概念产生的根源来自对劳动力数量和质量的保障，“饮食控制、整容术、整形外科”实际上是通过训练、修炼以及调理增加驾驭自我的能力，其本质是“当代版的新教伦理”，并演化成一种新的生活方式和价值观。 在这样的前提下，也许我们并没有意识到“人性”设计或





许仅仅是用更复杂的数据——看似科学、合理、全面的统计数字——塑造意识形态的物质结果而已。实际上，作为意识形态的从属，设计的本质就是微观权力运作的一种物质工具。我们同时还应该注意到，微观权力运作在世俗化的现当代社会中达到了顶峰，呈现出一种普遍、内在、复杂的状态。如今，设计变得如此活跃，凭借点点滴滴的实践和操作，蔓延到时间和空间的每一个角落，例如每天在“微信”中传播的各种衣食住行的模板和建议，这是一个日常生活被全面设计的时代，一个众神狂欢的年代。

2012 年谢俊青在毕业设计《家即城市》（*Home + Home= City*）中提出了一种新的青年住宅模式，在这个设计中住宅分被解成若干不同层级的功能，除了“睡觉”等有限的个人活动以外，诸多功能被抛入城市，与周围的商场、餐厅等



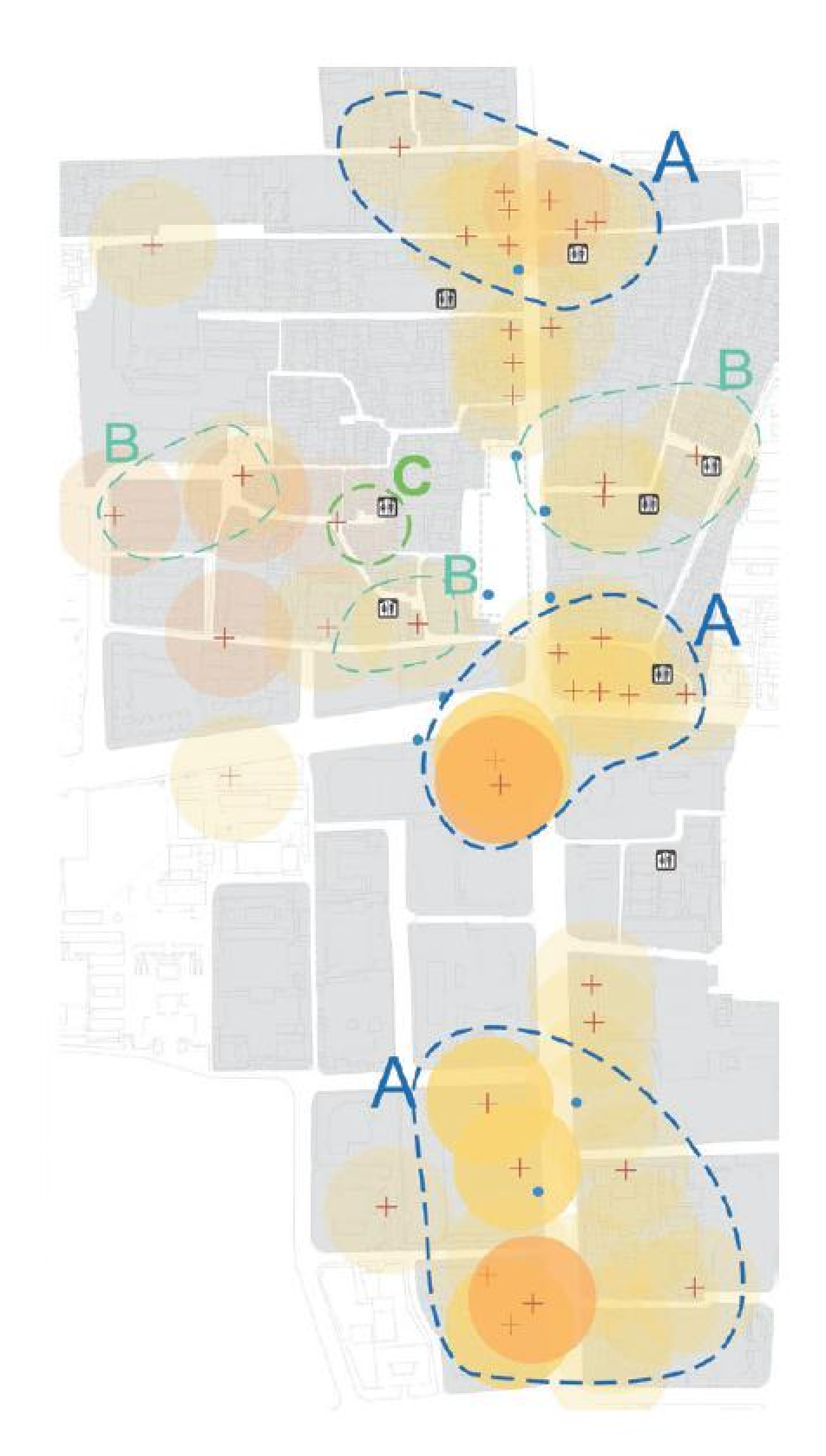


图 0 - 1
《家即城市》（Home + Home= City），谢俊青，2012



图 0 - 2
《家即城市》（Home + Home= City）功能图示，谢俊青，2012

各种城市资源合而为一。“住宅”以“卧室”为中心，如同章鱼一样向外蔓延将触手探入城市腹地，攫取必要的其他空间。这个方案背后最积极的概念显然是“共享”，然而那个时候“微信”“外卖”没有像今天这样普及。因此，当时我们都没有意识到这个模式被实现的可能，更多地将它视为对城市与居住关系的讨论，关注点仍然聚焦在诸如“步行距离”这种空间的物质属性方面。

四年以后，满街的“共享单车”让我忽然想到，这个 2012 年的学生作品现实化的途径实际存在于那个不断与现实相融合的“虚拟世界”。因此，在 2017 年一个两周的小课程中，便尝试着进行了一次环境设计的外延实验，也就是用“服务设计”的方法去试探环境设计可能触及的边界。当然，服务设计并不是一个新方法，IDEO 早在十年前就已经用服务设计将各个学科整合在环境设计（environmental design）当中。我所希望的是讨论在中国尤其活跃的“虚拟空间”对环境设计究竟会有怎样的影响，研究对象设定为学生熟悉的“宿舍”。课程中学生对空间“合理性”的讨论主要基于如何利用网络管理模式，例如实名注册、预约方式、惩罚机制等，进而规避有可能发生的问题。以往那些“不合理”的空间组织，在虚拟空间介入后很有可能转为“合理”。例如，将一直以来被“明令禁止”的“煮食”加入宿舍的可能性，用手机作为服务终端建立了一系列的预约、监管、评价等措施；或者从今天学生的具体行为入手，将宿舍分为游戏室（无论我们接受与否，电子游戏确实是宿舍中最主要的活动之一）、工作室、影视室等







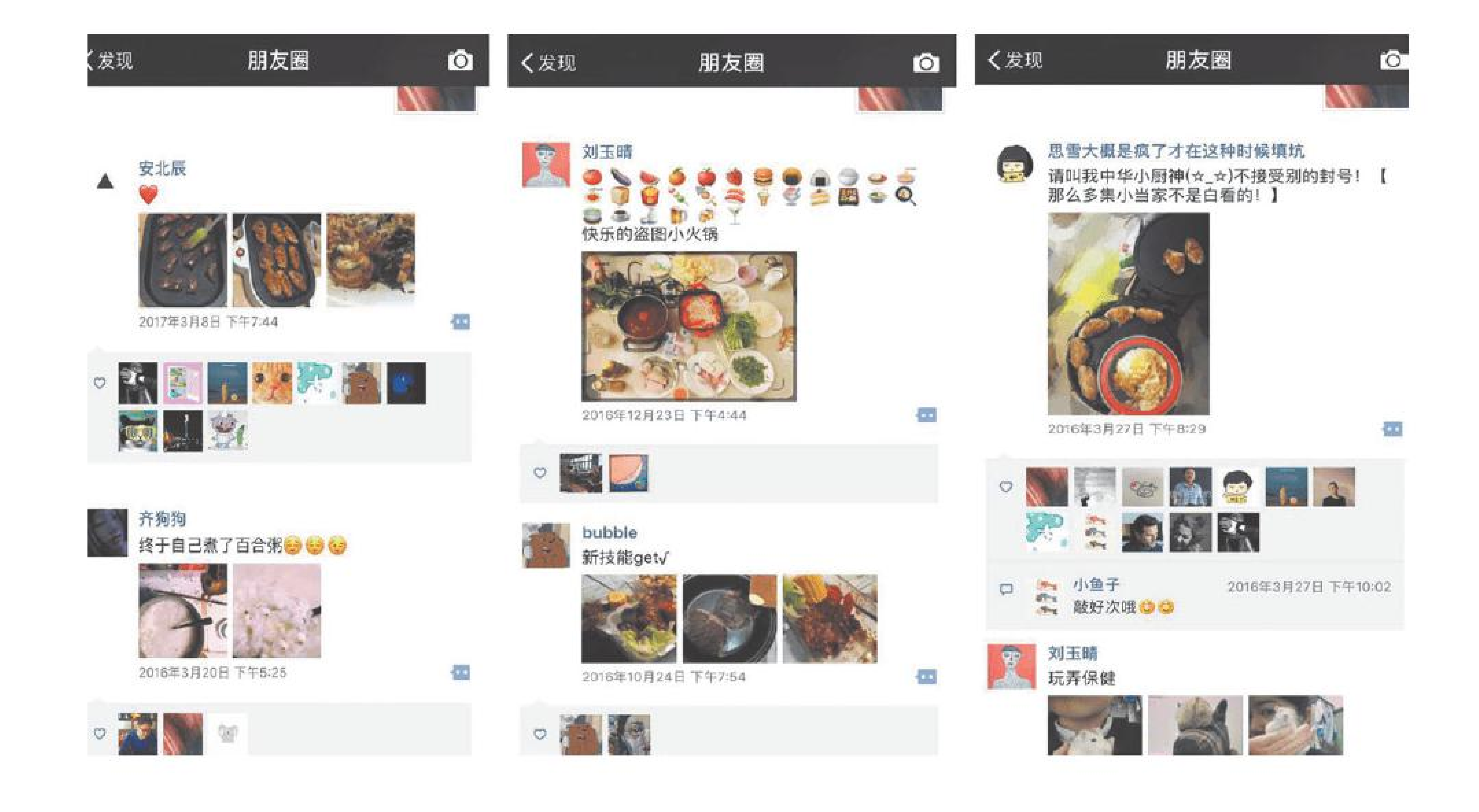


图 0-3

《T-GLL 烹饪空间》，罗柳笛、高斯宇、刘妍言，2017

若干空间类型，并给出了与之对应的空间设计，以及选择宿舍的更新模式——学生可以根据个人需求通过网络邀请具有相同喜好的室友。值得我们注意的是，虚拟与现实环境在今天的学生看来似乎并没有明确的界限，任何一个空间都可以成为他们获得资源的来源，选择的标准是“便利”程度。除此以外，标准化的共性需求逐渐转化成不断细分的个人诉求，即便在宿舍这样“标准统一”的环境中，年轻一代的学生们最期望的也是尽可能放大和满足个人意愿。“共性”“公共性”是谢俊青 2012 年作品中十分重要的概念，整合城市资源的出发点是如何最有效地对其进行利用。然而，2017 年学生对宿舍空间的讨论却可以明显地感到其中被不断被突出和强调的是“个体”观念。追求个人诉求的现象从某种角度来说改变了环境构成的因素，从之前专业教育中强调的尺度、比例、材质、色彩、光线等，扩展为更复杂多样的集合，例如在现在年轻人的租房信息中，合租室友的星座也成为一个选择条件。原有的一些空间概念和属性在这个时代正在悄然瓦解，我们是否应该重新思考环境设计的一些基本概念，例如功能，例如空间类型。

在我看来，设计课程中关于空间功能和类型的命题，主要需要讨论的是设计师所能把握的最终之物（空间）与相关的具体情景（事件）之间的关系。这样的讨论并不能建立在通过“想象”假设某种身体或情感需求的方法之上，而是需要竭尽全力避免陷入惯性思维。因此，我尝试以一个具体状态，或者一个具有情感的故事片段作为设计课程的切入点，换一句话说，以一个“当事者”的角度体验空间在某种状态下所产生的“形变”——一种内心的分量感。现实生活、电影、小说情景中那些成形于某些状态下的空间与事件的特殊张力，带给学生考察和审视空间的新视角，进而摆脱了直接生活经验中的惰性影响。以 2016 年的毕业设计为例，郭佩珊的设计题目是《弗兰肯斯坦的海马》，一个对经典空间类型的重构研究（详见 122 页）。作者从微信、微博、豆瓣等社交网络中抽取了五个不同职业的具体人物样本：摄影师、插画家、媒体人、收集爱好者、城市规划师，并选取了与之对应的五个经典空间案例：圣塞南教堂（Basilique Saint-Sernin de Toulouse）、法古斯工厂（Fagus Factory, 1911）、边沁的圆形监狱（Panopticon）、柯布西耶的“无限增长博物馆”（Museum of Unlimited Growth）、16 世纪意

大利的奥林匹克剧场（Teatro Olimpico）。最终，从人物的社会身份的视角，这些空间被重新改写为一组新的空间类型。这个方案的有趣之处在于，经典空间的物质构成特征成为了对当代职业进行空间诠释的语汇，隐藏在这些物质符号之中的抽象的精神含义被重新诠释，形成了与此时此地的对接：教堂的神圣特征再现了艺术永恒的精神追求、工厂的流水线则表达了当代艺术内里的商品属性；无休止扩展的“博物馆”提示了“收集”这个行为中潜在的欲望和贪婪；“圆形监狱”是媒体对社会的控制呈现；规划师对城市的工作与剧院、舞台之间的联系从某种角度来说十分贴切。于梦淼的方案《阿勒山》则将关注投向了现实中的城市，城市中那些复杂多样的空间类型，商场、餐厅、住宅、校园、道路等，被拆解成围栏、玻璃幕墙、台阶、屋顶、窗等各种构件（详见 136 页）。在梦淼看来，城市本身就是复杂、碎片式的集合，住宅的底层嵌入店铺，商业店铺又分化出各种小摊位，一条马路之隔的对面就是地铁……人对城市的环境印象如同一帧一帧的片段，马路上的车流、冗长的等候队伍、身旁仿欧式的建筑立面，模糊却又清晰地叠加在头脑当中，正是这样破碎的城市环境记忆带给身处其中的人不知所措的焦虑，以及深深的孤独。作者将这些提取出来的城市“构件”进行重组、拼凑、叠加，创造了一组美丽异常同时却又毫无生机的室内空间。

无论是以往的经典空间还是现实中的建筑构件，在这两个方案中都是作为构建空间状态的基本“词汇”，自身带有符号属性的“构件”，使人们很容易与它产生不期而遇的共鸣，因而所创造出的空间如同正在上演一出戏剧的舞台，只不过这个舞台邀请它的观者参与其中，共同演出，原有的空间类型不复存在。这样的环境设计追求意义而不仅仅是性能，空间状态的产生取决于塑造故事的框架和体系，而设计的关键是将“人”纳入其中一种工作，设计师从始至终需要了解的是如何与人们的心理空间和经验进行互动。

这是一种叙事性的设计方法，也就是将事件编辑和简化，使其既可以被理解，也有着被重新述说的可能。实际上，人们经常自发地对环境（建筑、室内、景观）进行解读，并不需要设计师的注脚，即便是那些没有经过设计的环境，也包含有复杂的叙事内容。每一个人的思维中都存在若干三维地图——连续的时间 - 空间

碎片，其中可能有围绕自身所建立的社会关系、存在的危险，或者以往的回忆等。这个设计方法的关键之处是，将激发想象序列的一些意义编码附着在物质环境之中，与时间交融，与物质结构发生呼应，塑造或影响彼此，例如郭佩珊方案中职业和经典空间的叠加，以及于梦淼对建筑构件进行的拼贴操作。就这样，环境中的物体（object）包含了与功能平行的“他者”的存在，渲染、演绎出即兴且变幻无常的空间意义。传统虚构作品的叙事是将角色、时间和场所等，捆绑在一个情节框架中，在一个环境叙事中包含了上述所有因素，但是环境中的虚构或者自我的构建也许与物质现实相对抗，在重新解读显而易见的“现实”过程中，叙事“虚构”了我们的空间。也就是本文一开始所说的，一个有异于“现实”的“超现实”被创造出来。在这个方法中，传统意义的空间类型被转化和消解，空间带有一种隐约的、模糊的因素，这些因素可以间接地从侧面与事件相会，与观众的实践相会，具有构建属于观者自身空间的可能性。

这本书总结了近几年我对环境艺术设计教学的一些思考和实验，也就是对前文提出的“环境设计解决的是什么问题”这一命题的回应，收录了二、三年级的两门专业设计课、本科生和研究生的毕业设计，以及与空间叙事和图像叙事相关的研究课程中有启发性的案例。书中所有的教学案例并非仅仅展示最终结果，而是尽可能详细地介绍教学的全过程。全书分为四个部分。第一部分是二级年的专业设计课：“设计 1”，这是学生进入专业后的第一门设计课程。这门课程的核心目的是挑战惯性思维，促使学生建立对身体新的认知，进而构建身体与空间的关系。第二部分是三年级的专业设计课：“设计 3-4”，课程的设计思路是将电影作为构建复杂认知的语境（context），将图像作为研究的操作手段，将叙事作为空间设计的线索，通过对日常经验的“破坏”激发学生思考人与环境的新关系。第三部分收集了 7 个毕业设计案例，这几个批判性设计所呈现出的是学生从不同视角对环境艺术设计的新认识。第四部分包括两个图像研究课程，讨论了环境艺术设计基础教学方法新的可能性。

设计通过组织一系列的物质秩序塑造了自我联系外部世界的姿态，同时创造出我们身处的环境。这个物质秩序使我们感受到某种具体意识目标得到了保障。

然而，意识目标并不存在绝对客观，只不过是对一些意识集合的认同，我们认定的诸如“功能合理”此类命题的客观性从一开始就值得怀疑。设计活动所建立的个体与外部世界的关系是一种幻象关系，而设计师所能提供的就是想象的物质表征。设计并不能“解决”任何问题，设计师从来不是，也不可能是“救世主”，通过设计将人从各种无序、暴力、挑战，以及威胁中拯救出来，为人类带来福祉仅仅是一个美丽的梦想而已。但是，设计的介质属性使它充满魅力，能够创造各种人与人或人与物的关系，同时也能够限制或延伸身体的感知，改变我们观看世界、反观自我的方式。就这一点而言，我希望设计教育能够给予学生的是这种编织梦境的能力，为自己或者为他人。同时，我还希望借本书的出版抛砖引玉，与教育同仁共同探讨今天环境艺术设计面临的两个新问题：一是环境设计的专业边界以及一些基本概念发生的变化；二是在设计教学中对空间重新定义的研究方法。

（原文发表于《装饰》2017 年增刊）

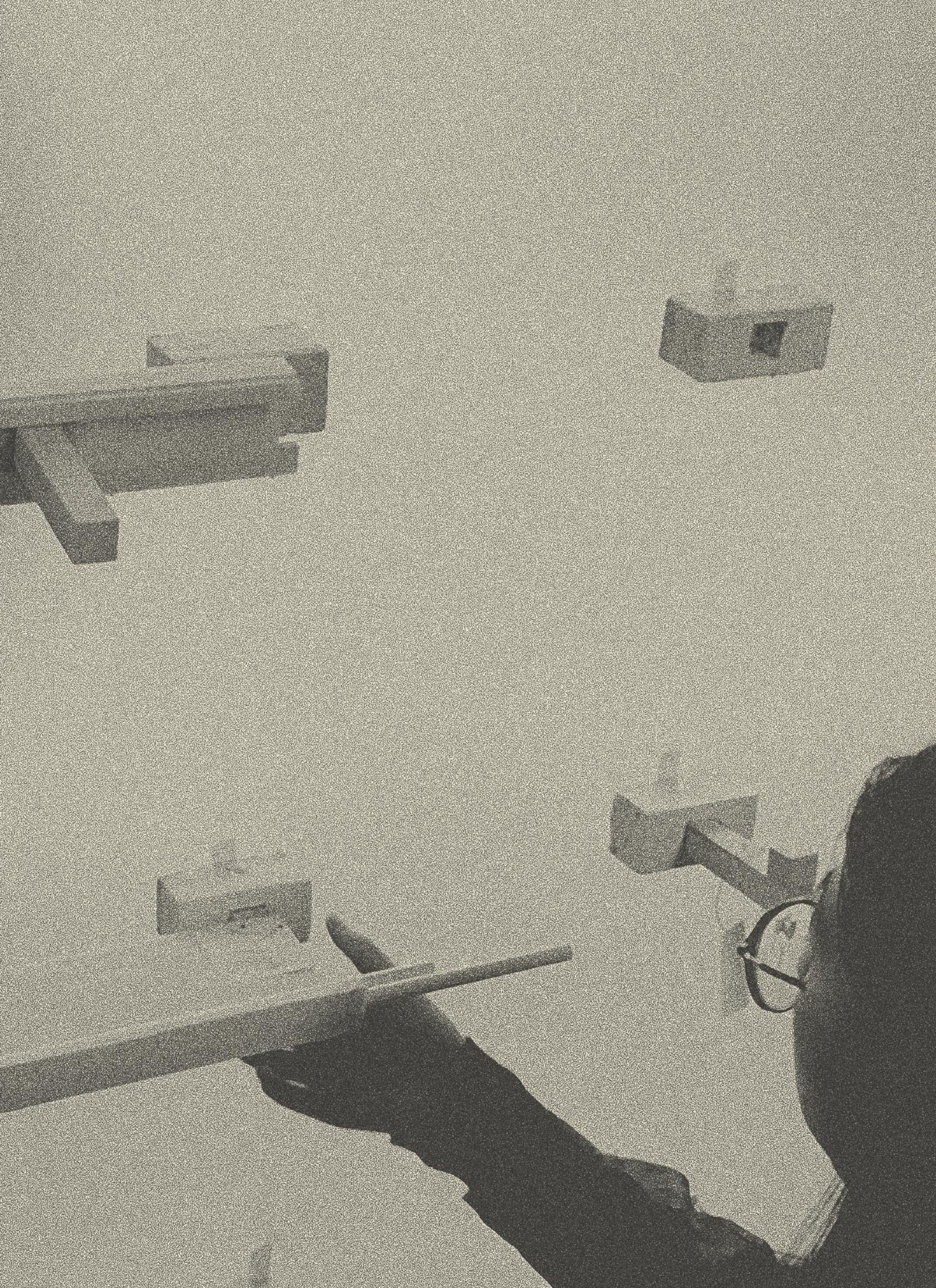
梁雯

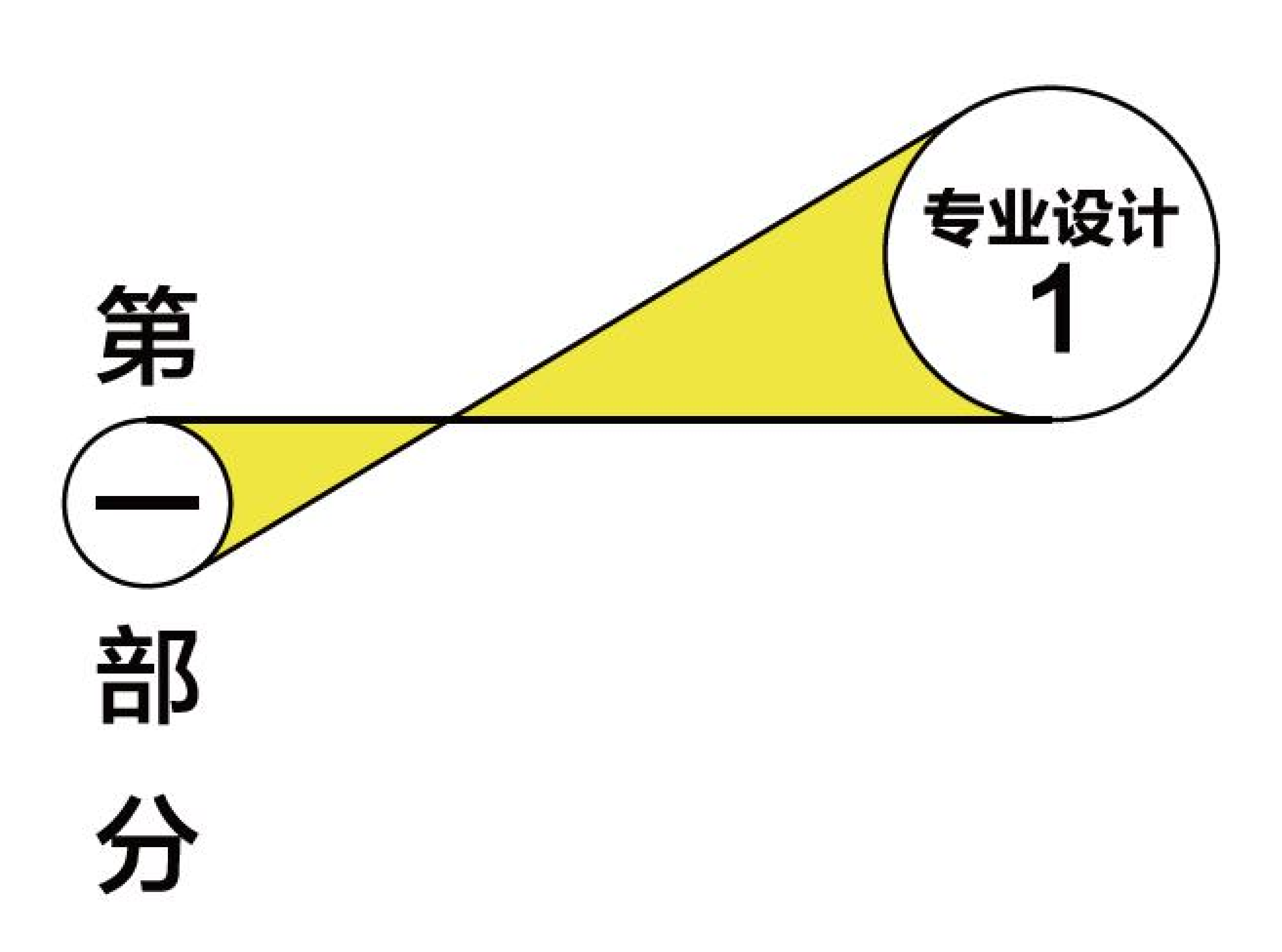
2019 年 4 月

目　录

第三部分　毕业设计

第四部分　图像研究




第一部分
专业设计
1



专业设计课程的日常



身体 – 游戏 – 空间

Body-Game-Space

我居住于我的身体，它处于危险之中，像是一部正在受到威胁的机器，和被管控的工具。我的身体无处不在：炸弹摧毁了我的房子，也损坏了我的身体，只因房子已成为我身体的表征。这就是为什么我的身体一直延伸，甚至超越了它在正运用的工具：身体在手杖的一端，使我们支起地球；身体在望远镜的一端，使我们看到星辰；身体在椅子上，在整个房屋里，因为身体是我适应工具的媒介。

—— 让 • 保罗 • 萨特《存在与虚无》

课程概述 /Course Overview

人体度量与空间的关联由来已久，从达 • 芬奇（Leonardo da Vinci）的《维特鲁威人》（*Vitruvian Man*）到柯布西耶的《模度》（*Le Modulor*），再到约瑟夫 • 里克沃特（Joseph Rykwert）、亨利 • 德雷夫斯（Henry Dreyfuss）的人机工程学（ergonomics），本质上都是将人体与度量问题绑定在一起展开讨论，尽管初衷不同，但是也都或多或少地影响了空间的设计与生产。

20 世纪 60 年代之后，身体与空间的关系不再局限于度量问题，感官感受、体验、身体的冲动（巴塔耶）、人的欲望（德勒兹）、社会对身体的控制和规训（福柯）等命题都进入设计学的讨论范围，进而改变了我们对空间的理解、定义以及操作。例如，在诺伯 - 舒兹（Christian Norberg-Schulz）看来，人是通过有形

的（concrete）和现象的（phenomenal）两种方式认知环境。有形的包括日常中那些实在的物体，例如可以触摸到的窗；现象的则是对世界的感官认知，例如从窗户投射进室内的一束光线（《场所的现象》，*The Phenomenon of Place*）。这些身体的感知和度量共同作用，让我们认识并塑造了空间。

设计 1 的课程目标是参考现象学的空间描述，以身体作为出发点，围绕“身体 - 游戏 - 空间”课题，讨论空间的有形的（concrete）和现象的（phenomenal）、物理的（physical）和知觉的（perceptual）双重属性。

课题：身体 – 游戏 – 空间 / Project : Body–Game–Space

课题的最终任务是一个构建一个 3m × 3m × 3m 的空间游戏。其中，“空间游戏”指的是通过组织、拼凑不同的空间元素（开洞、台阶、通道等），实现对身体的影响、干扰，甚至压迫，创造出身体与空间各种特定的关系。身体完成在空间中的一系列运动即是游戏的完成。

确立“空间游戏”的关系是以身体为基础，即身体在物质环境中的投射（body projecting）。课题将围绕三个练习帮助学生完成整个操作。练习的设计逻辑是从身体出发，逐渐向外部扩展和延伸。

（1）零点（zero point）：身体和身体的外延（body and body extension）。

（2）遮盖（clothing）：身体 - 客体的互动（body-object interaction）。

（3）轨迹（trace）：身体的运动 （body movement）。

就像一只手突然与另一只手断绝了联系，

如同两个完全不相关的人的手。

触觉变得如此混乱，

以至于每只手的不同行为都会引发矛盾的感觉。

——瑞贝卡·霍恩（Rebecca Horn）







【练习 1】
零点：身体和身体的外延
Zero Point：Body and Body Extension

第一个练习的基础是身体，学生将从自己的身体出发，制作一个身体的外延装置——附着在身体之上的物体或器械——使身体与周围的环境产生有别于（可以是放大、减弱、干扰等）日常（习以为常）的关系。每位同学从下面选项中选取一个身体部位，开展课题：

- 头 - 眼睛
- 头 - 耳朵
- 上肢 - 手 - 手指
- 腿 - 脚
- 躯干

步骤提示

步骤 1：使用影像 + 文字的方式记录对所选身体部位的研究和体验，捕捉那些你在日常生活中所忽略的感受。

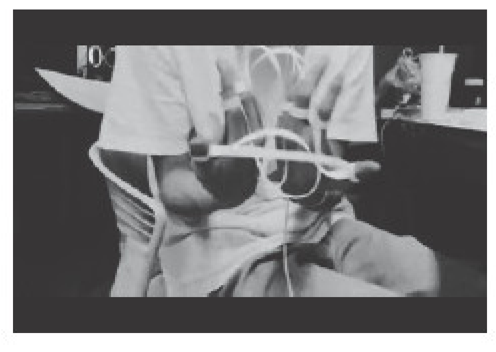
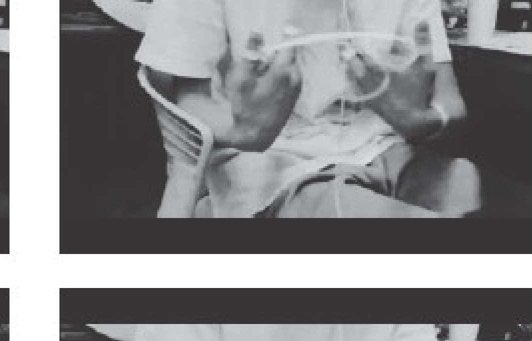
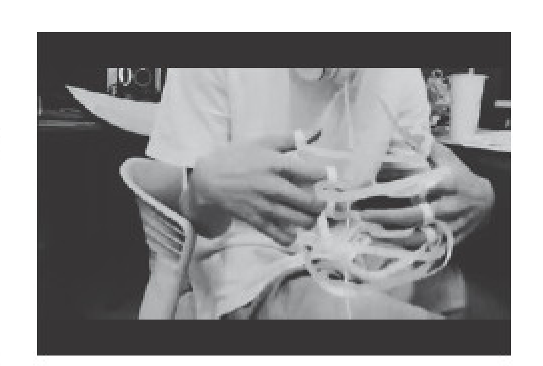
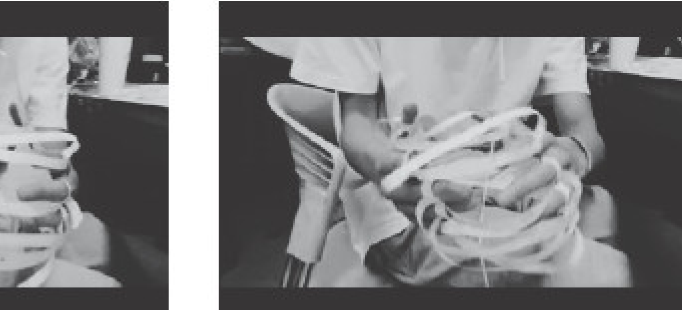
步骤 2：仔细甄别你所希望进行进一步操作的感受，注意参考瑞贝卡·霍尔对自己作品的描述：“触觉的混乱”“矛盾的感觉”，明确你希望完成的感受操作，例如霍尔所说的“混乱”“矛盾”。注意：你需要清晰地确定你希望达到的感官感受。

步骤 3：用纸板（可以使用胶带作为固定和连接材料）完成一个身体的外延装置，强化你所选定的感受，并反复进行试验，测试是否与你所期望的效果一致。注意记录你的测试过程。

提交成果

2～3个装置草模，呈现身体与周围环境的新关系。

图 1 - 1
独角兽
Einhorn
铅笔面具
Pencil Mask
手指手套
Finger Gloves
羽毛手指
Feather Fingers

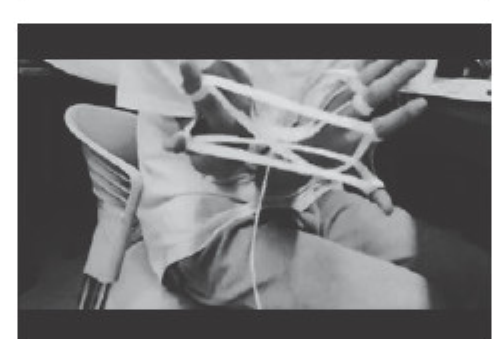


图 1 - 2
蔡领航 手部装置



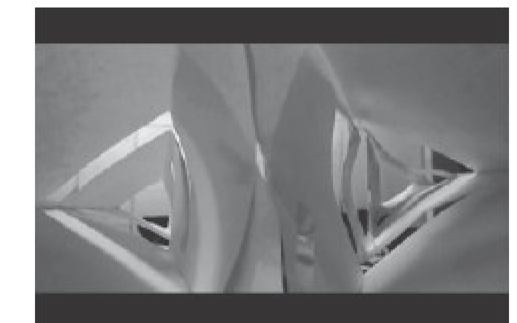
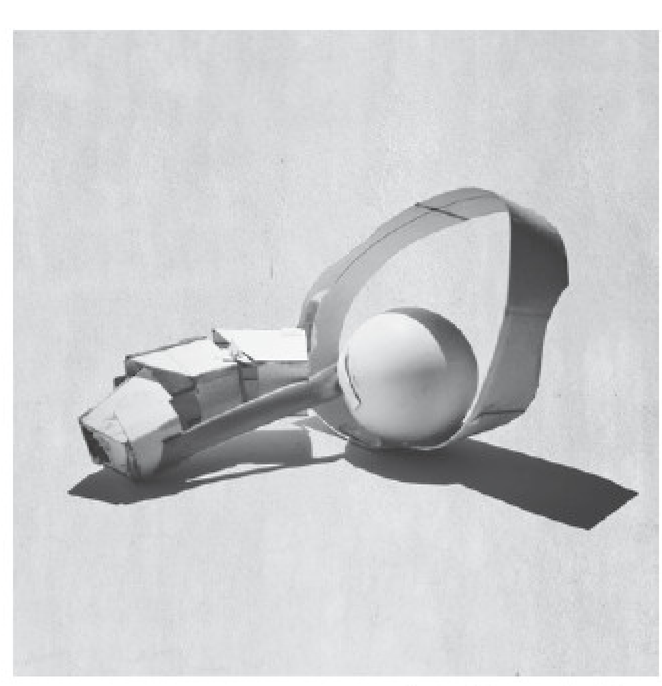



图 1 - 3
董雨晨 眼部装置



赖宇 脚部装置



蔡领航 手部装置



尹舒欣 腿部装置



李美慧 手部装置



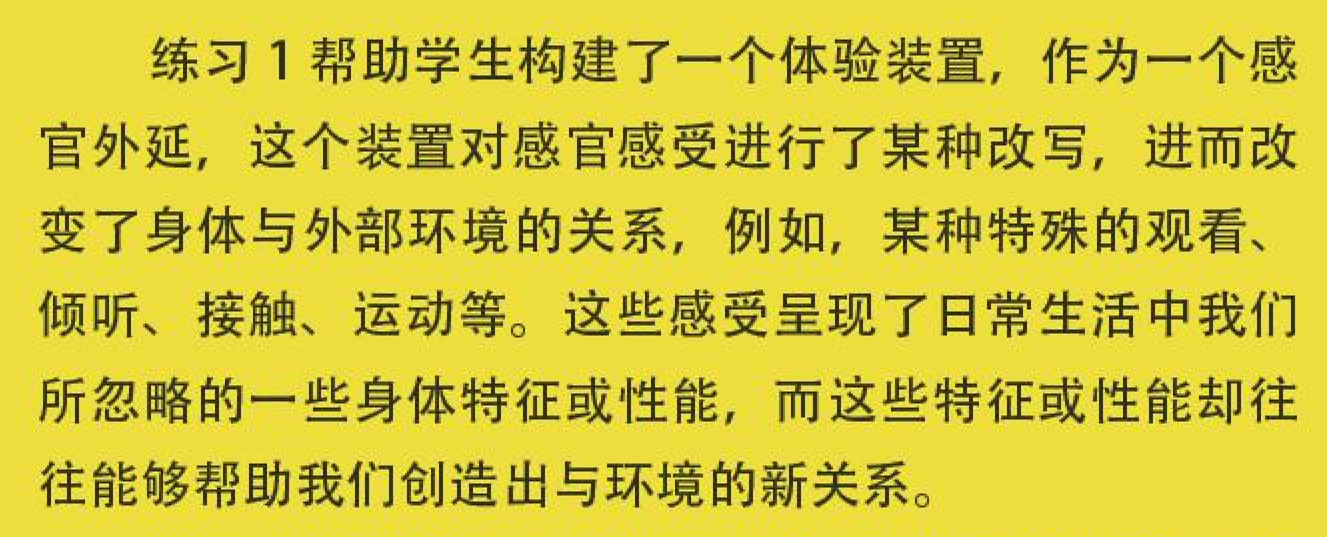
吴美薇 耳部装置



苏秦秦 耳部装置

图 1 - 4

【练习 2】
遮盖：身体 – 客体的互动
Clothing：Body-Object Interaction



练习 1 帮助学生构建了一个体验装置，作为一个感官外延，这个装置对感官感受进行了某种改写，进而改变了身体与外部环境的关系，例如，某种特殊的观看、倾听、接触、运动等。这些感受呈现了日常生活中我们所忽略的一些身体特征或性能，而这些特征或性能却往往能够帮助我们创造出与环境的新关系。

练习 2 将帮助学生将练习 1 的装置体验进行放大和扩展，从而创造出身体与外部环境的互动。学生需要在距离身体 50cm 的位置上构建环绕身体的 6 个界面（前后左右上下），一个“盒子”，并发展练习 1 的结果，构建出身体与这个“盒子”的关系。

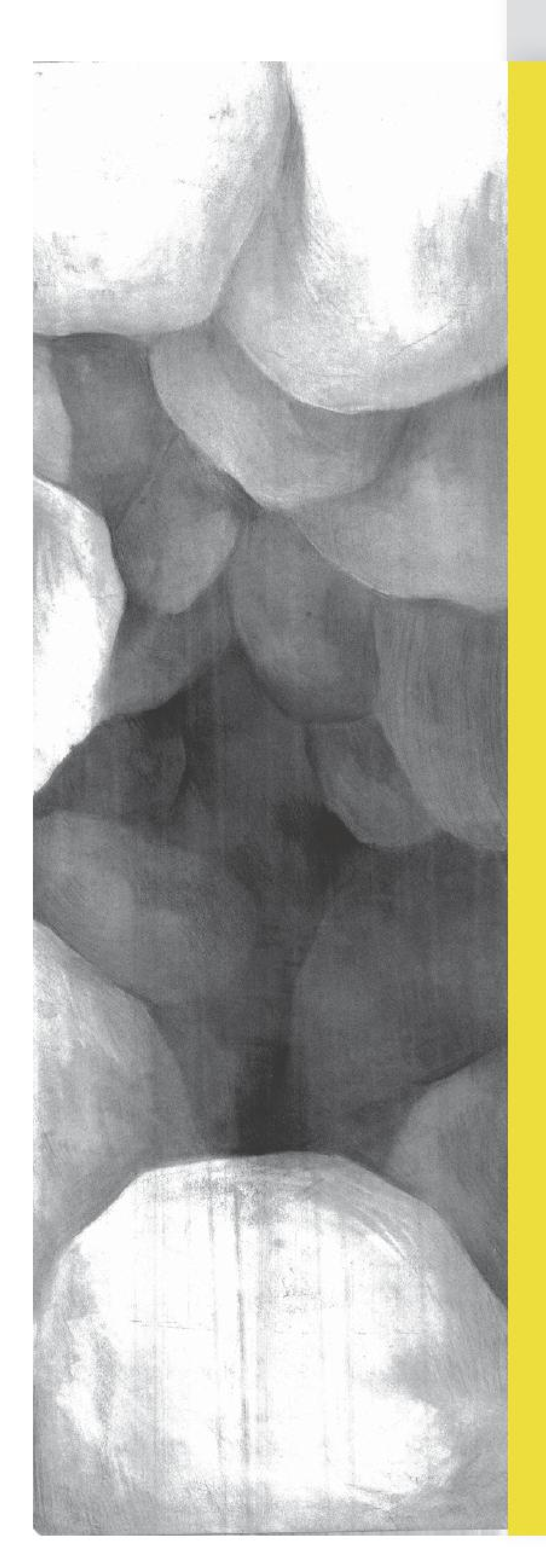


图 1- 5
苏秦秦 听觉空间意象图

步骤提示

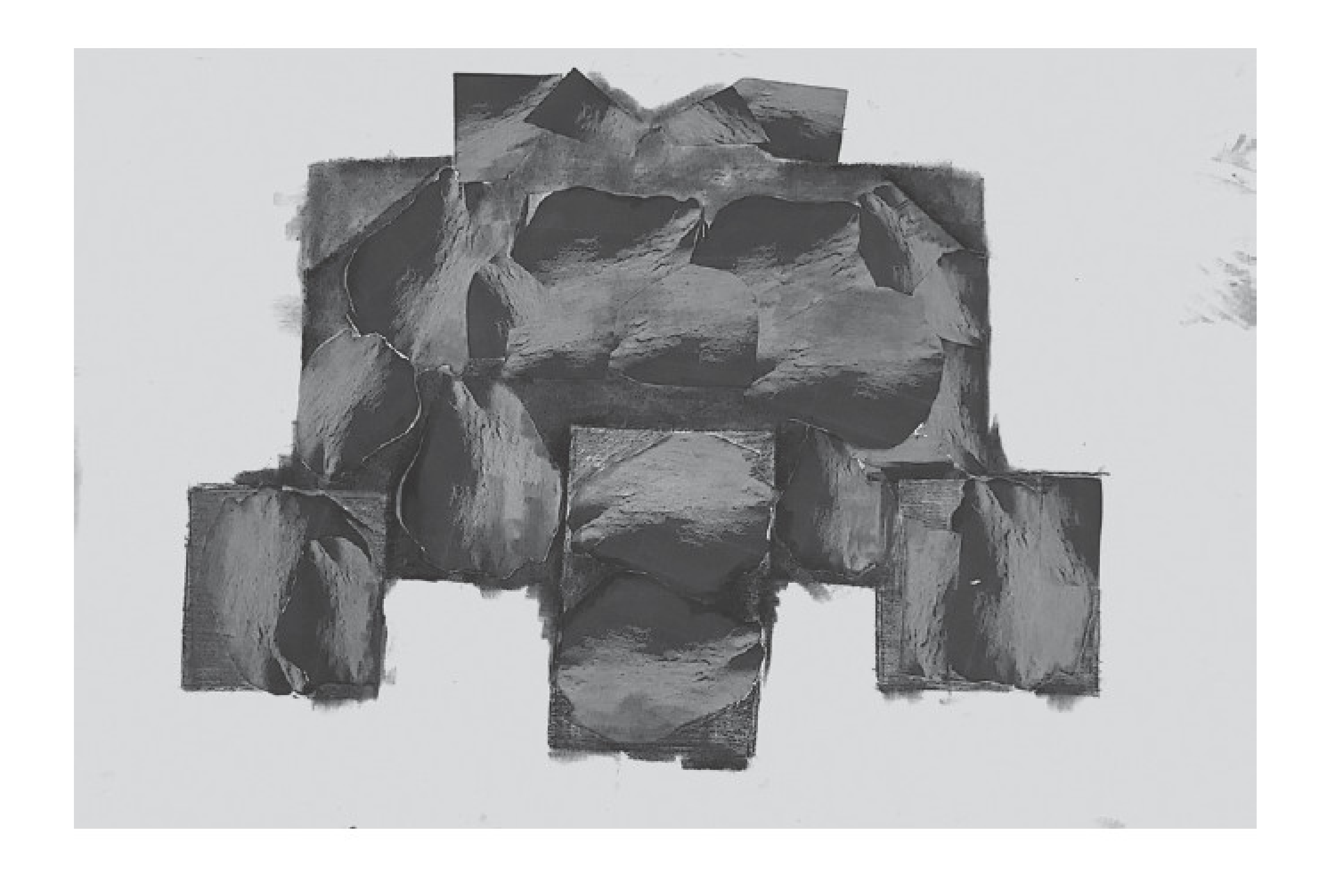
步骤 1：思考练习 1 的结果，并在此基础上确定身体与 6 个界面的位置关系。注意：这个位置设定将与后面图纸练习的“视点”相关，因此每位同学需要根据自己练习的方案构建身体与界面的位置关系。

步骤 2：使用炭笔绘制 + 图像拼贴（包括之前的影像记录、电影片段、摄影作品等）的形式，用 1 ： 1 的比例，将身体与周围界面的关系呈现出来。

步骤 3：仔细研究你的图像，明确核心的关键状态，确定界面的范围、形态、边界，以及身体与界面、界面与界面之间的关系。以身体为中心，将 6 个界面组织在身体周围，绘制空间关系图纸，并同时呈现步骤 2 的状态。

提交成果

整开手绘图纸，黑白，6 张。



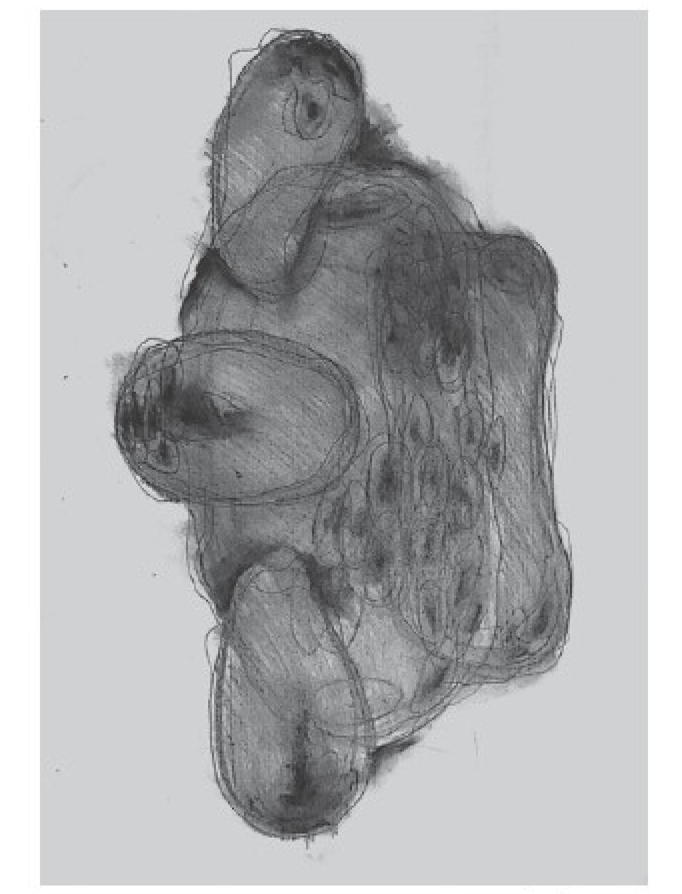
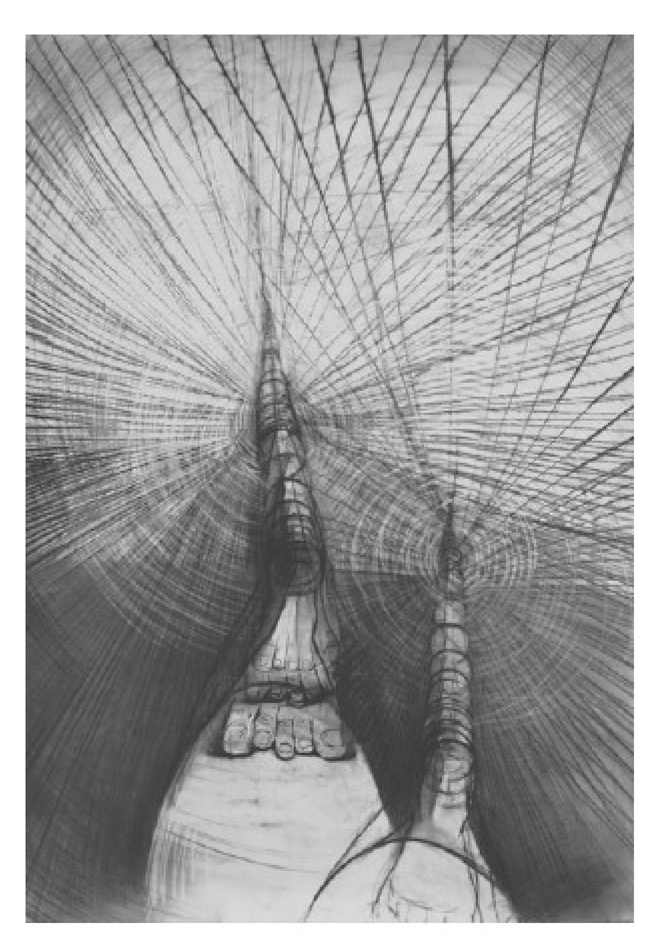
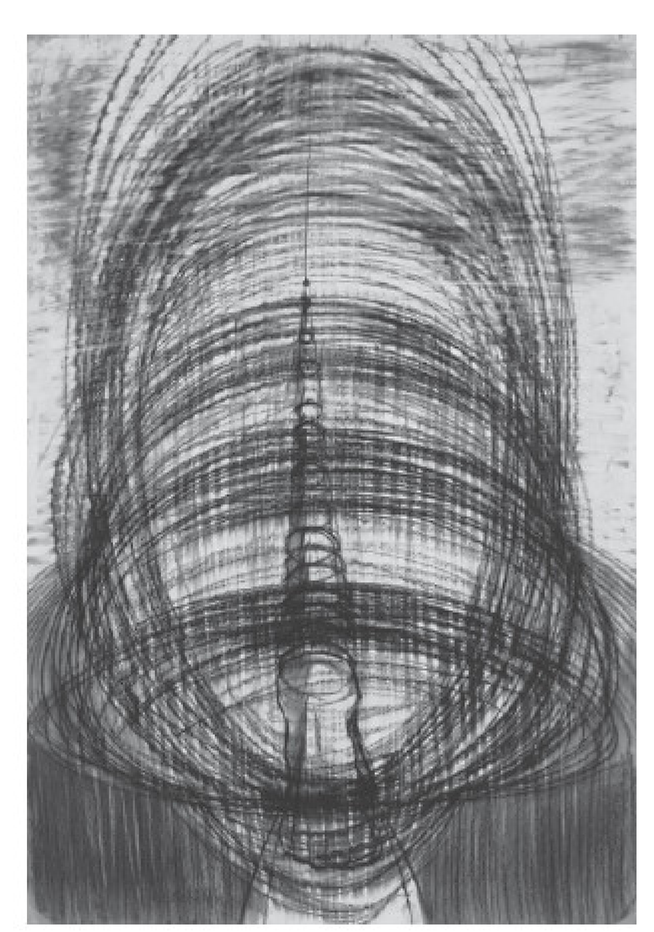


图 1- 6
万一霖 躯干空间意象图





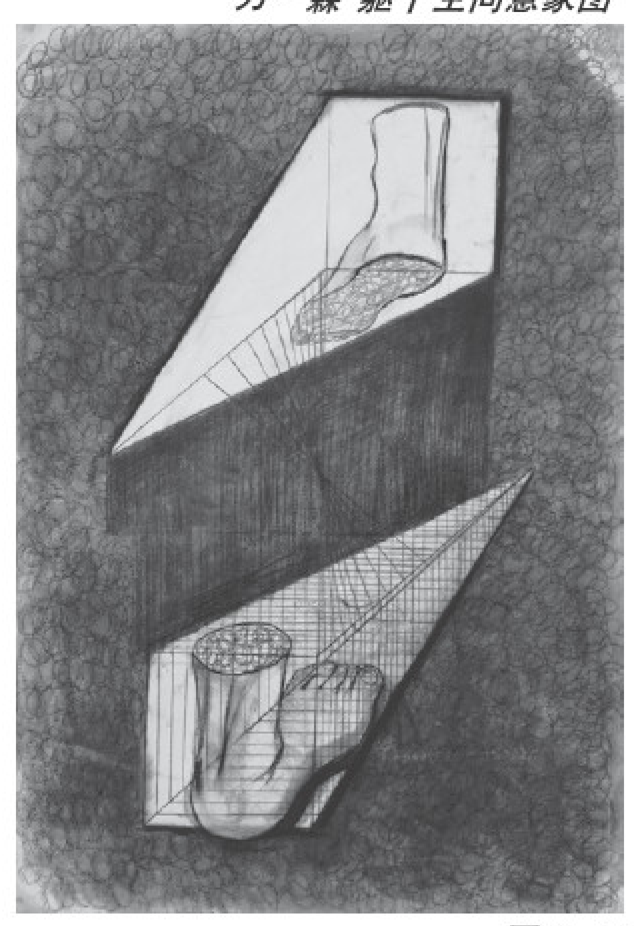


图 1- 7
赖宇 脚部空间意象图

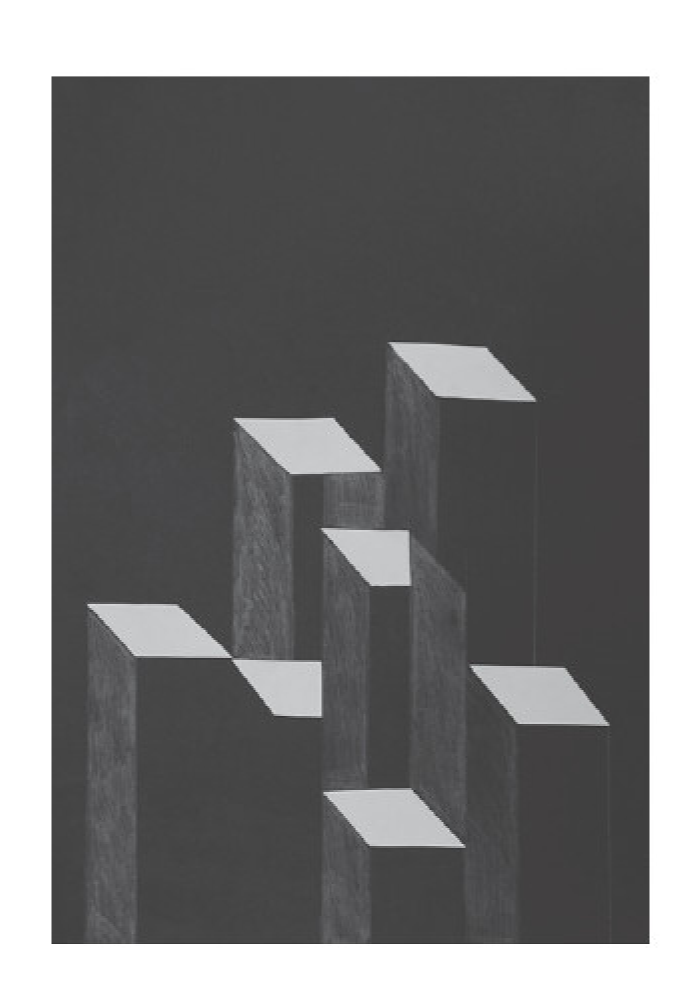




图 1- 8
吴美薇 耳部空间意象图









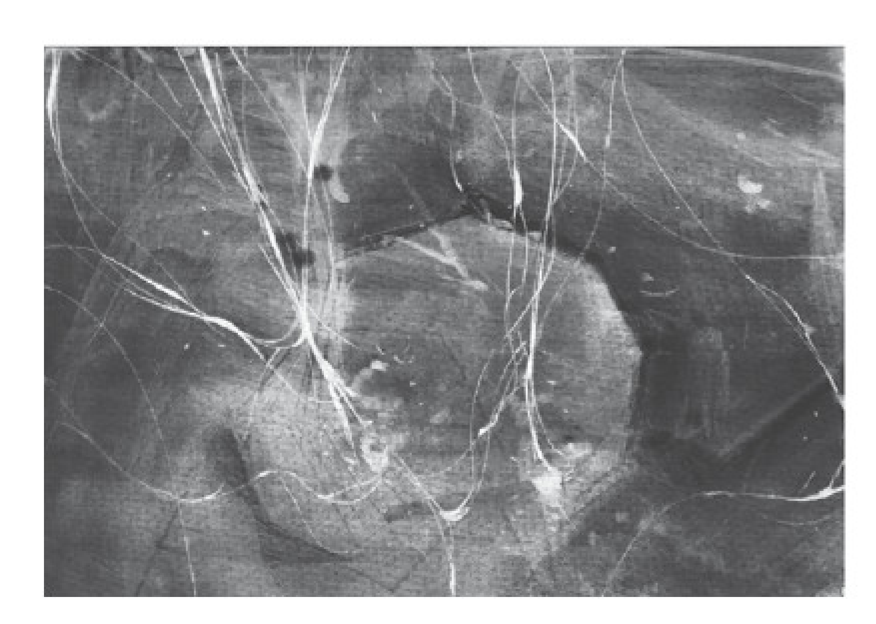


图 1- 9

王子遥 眼部空间意象图

【练习 3】
轨迹：身体的运动
Trace：Body Movement

本次课程的课题是“空间游戏”，因此，从感官感受的角度来说，最终完成的空间应该是一个“动态”空间。通过人们在空间中的游走、观看、攀爬等动作获得异于常态的体验过程。练习 3 的主要目的就是明确身体在空间的运动过程，以及在这个过程中各个动作（体验）的衔接。

步骤提示

步骤 1：回忆练习 1 中你最希望实现的体验和感受，将每一个体验绘制成图纸（平面和剖面），并加入人的动作。

步骤 2：仔细观察和分析练习 2 的图纸，寻找图纸之间的关系，细化空间体验，可以尝试从回答以下几个问题入手：

A. 你所希望完成的体验有几种？

B. 它们是被清晰地分割成不同的部分，还是每部分互相关联的渐进过程？

C. 你是否希望人们依照一定的顺序完成这些体验？

D. 这个顺序是线性的吗？有明确的起点和终点吗？

步骤 3：根据步骤 2 的分析组织步骤 1 的动作，使用拼贴的手段完成动作的系列图纸。

步骤 4：将步骤 3 的动作组织到 3m×3m×3m 的空间中，完成身体运动的轨迹，注意考虑尺度。

提交成果

（1）2 开尺规手绘图纸, 表现人体姿态, 黑白, 2 个不同方案。

（2）草模，1 ：20。



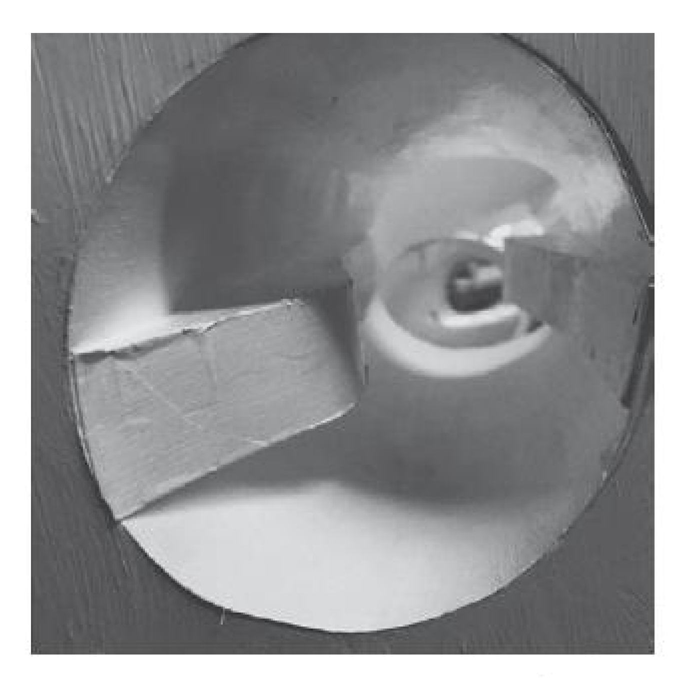
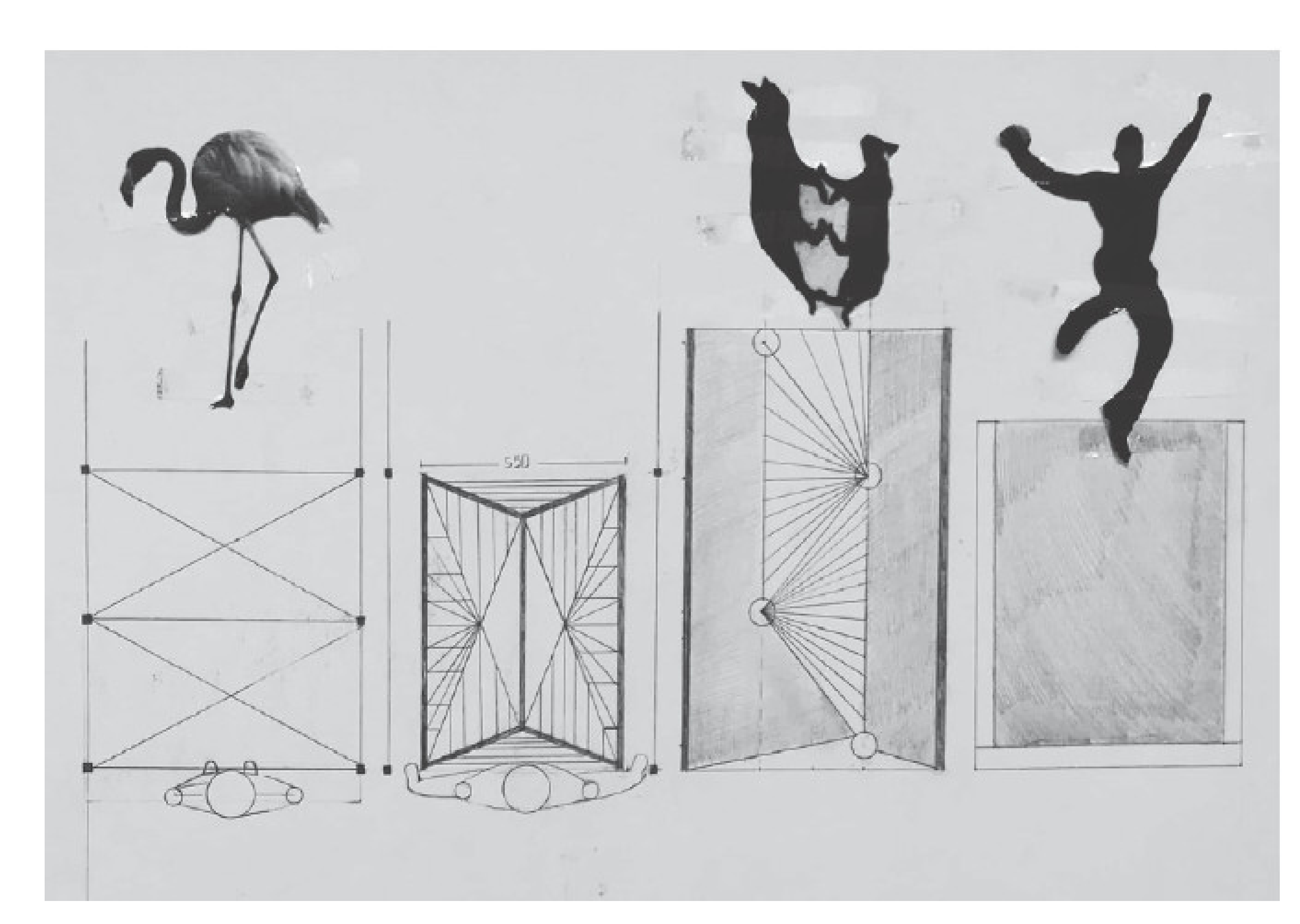
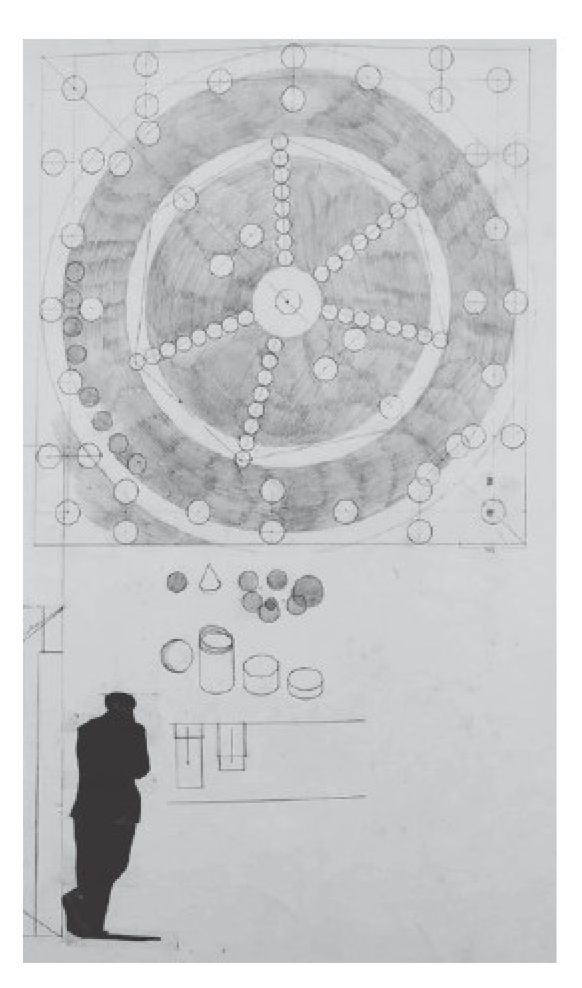


图 1 - 10
万一霖 躯干运动意象模型





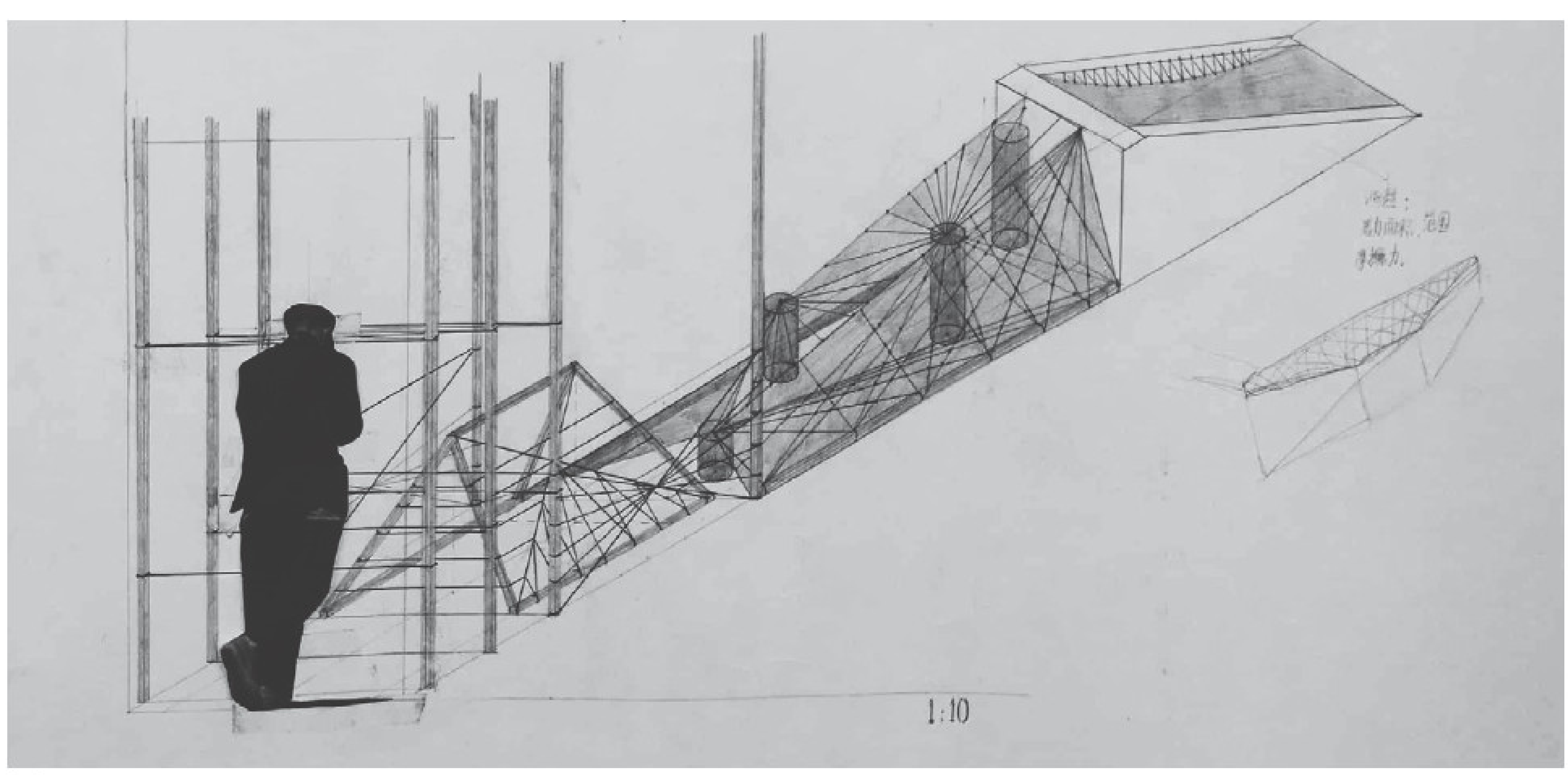


图 1－ 11
赖宇 脚部空间运动意象图



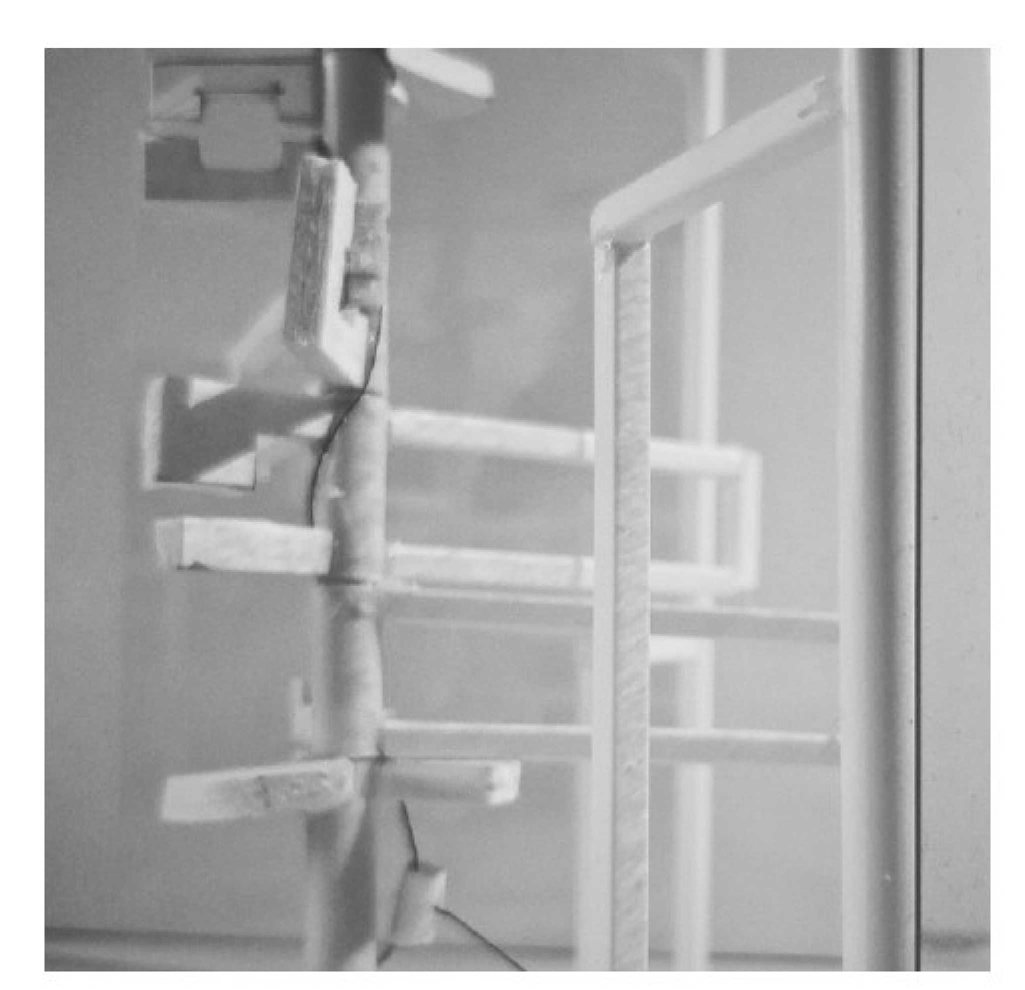


图 1－ 12
蔡领航 手部空间运动意象模型

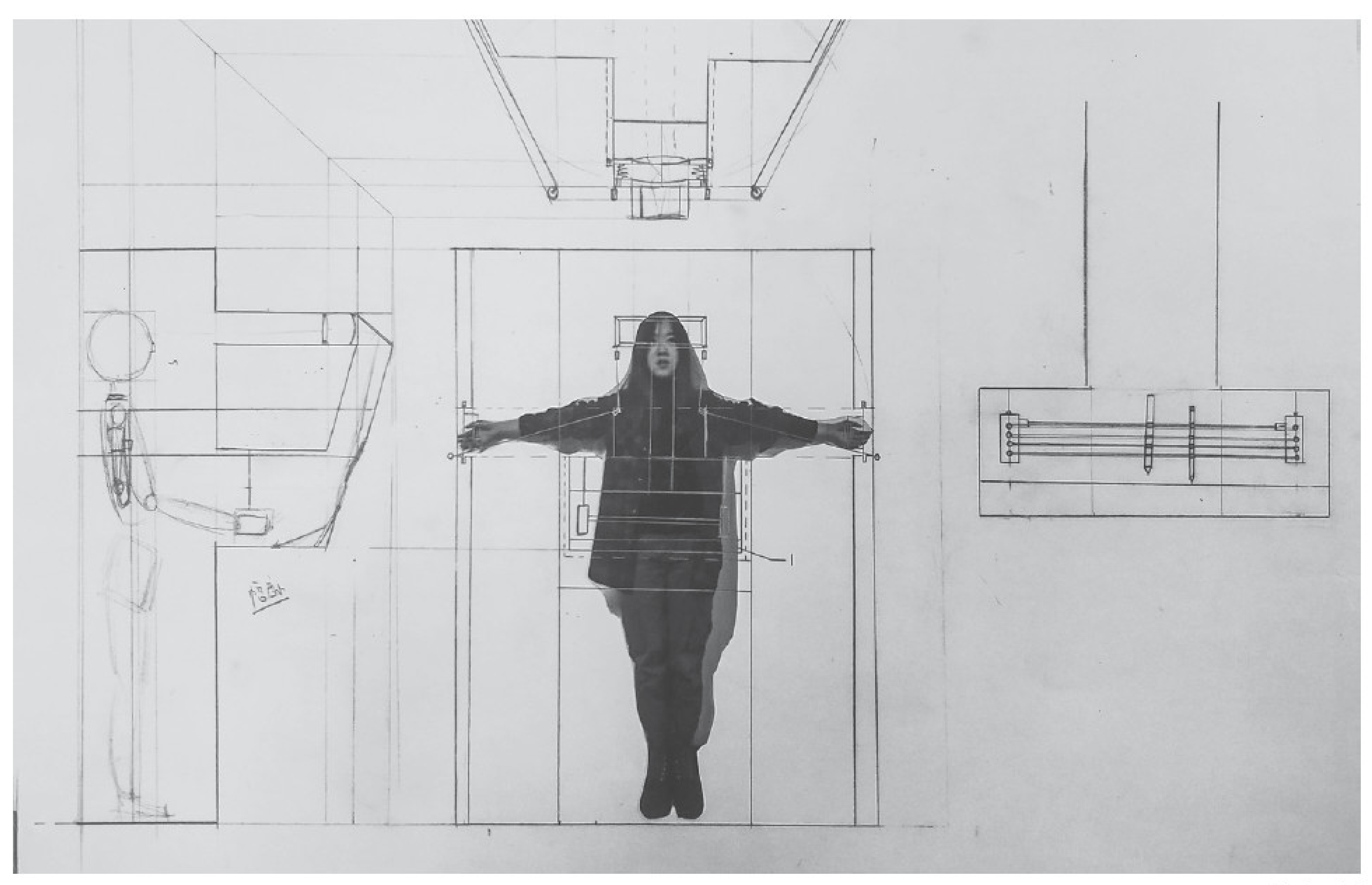
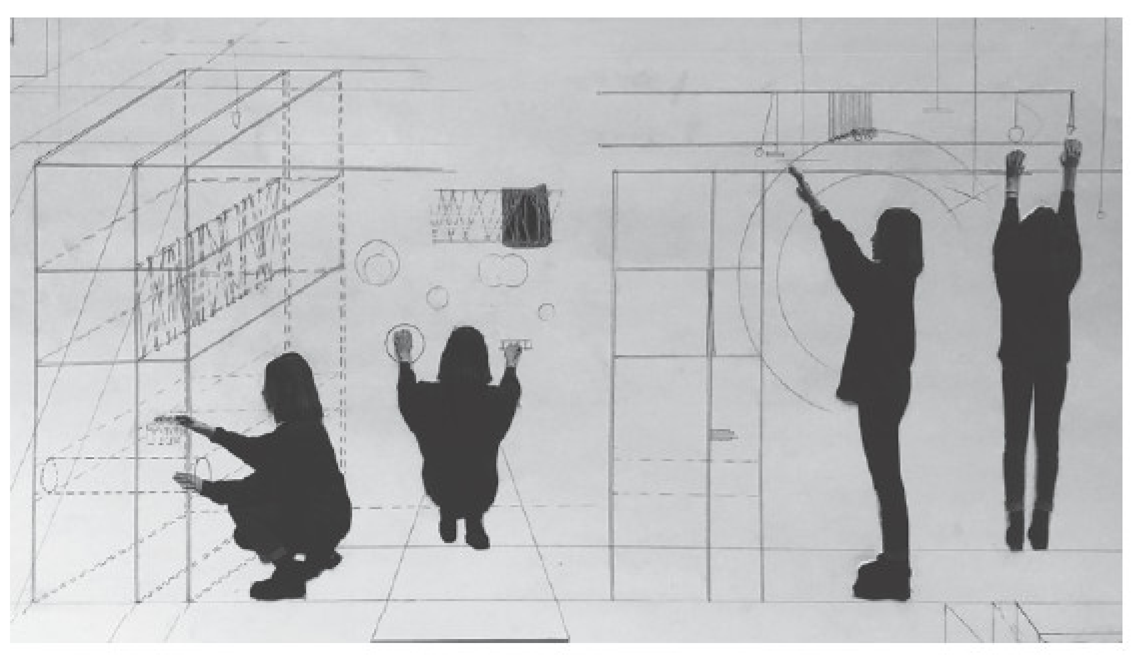
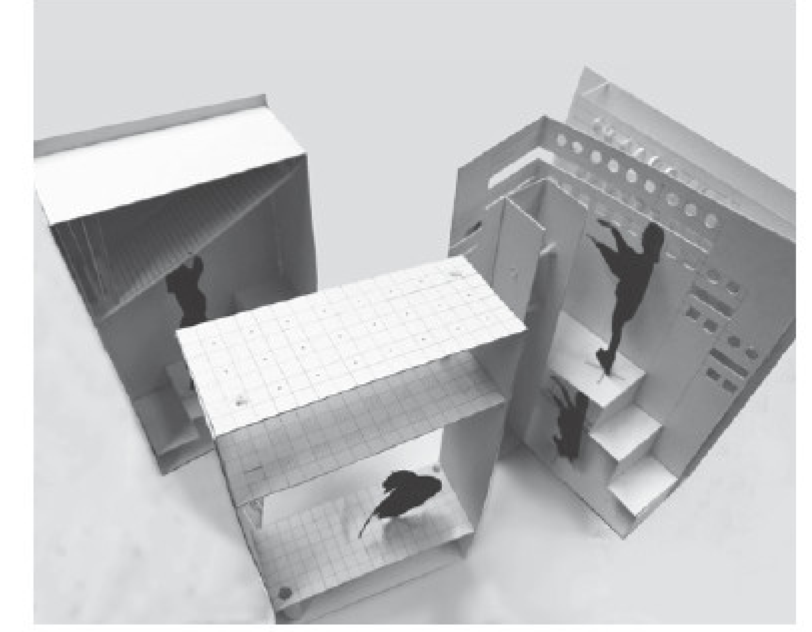


图 1 - 13
蔡领航 手部运动意象图





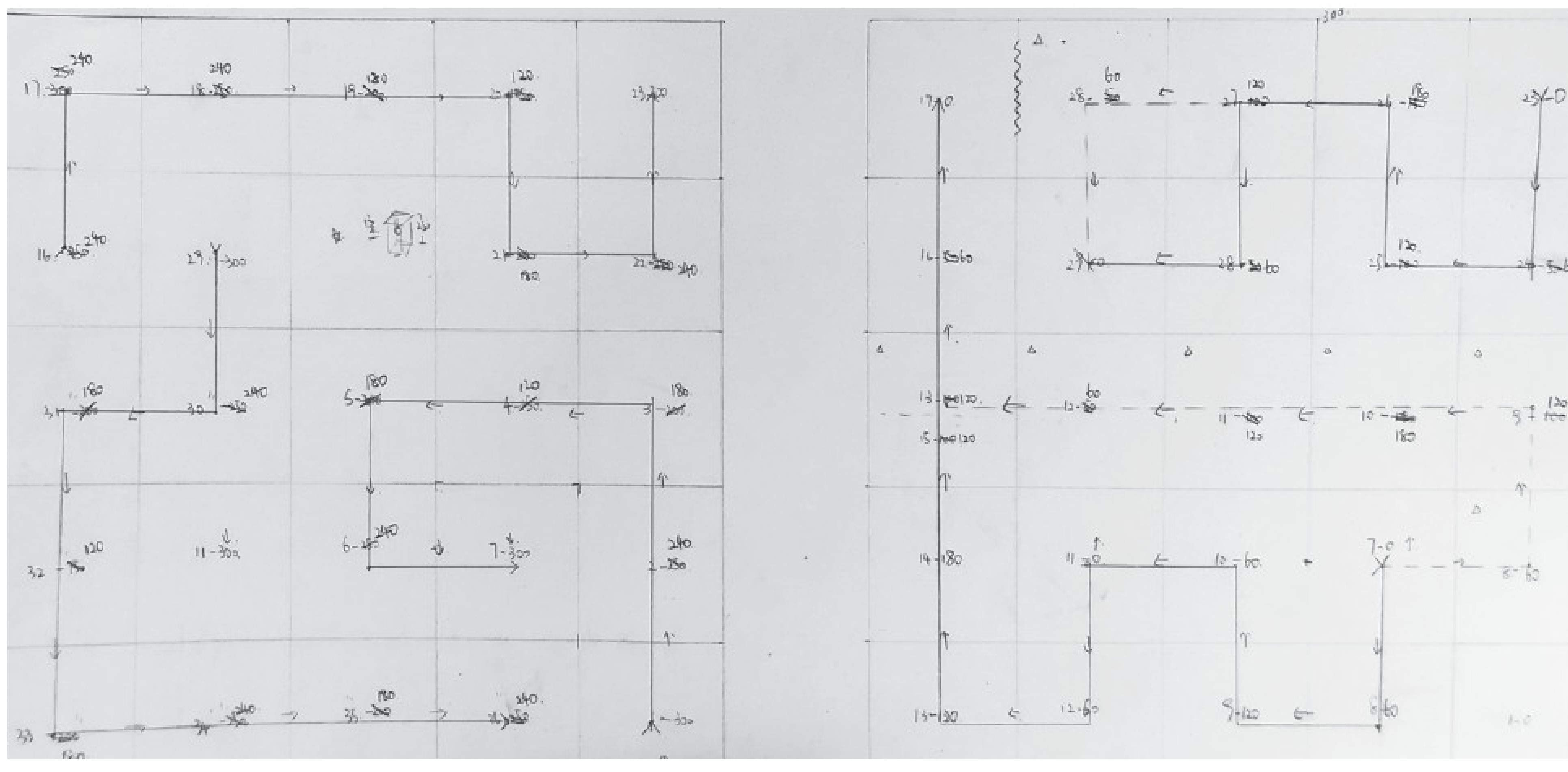


图 1 - 14
李美慧 运动姿态、运动空间意象模型及运动轨迹

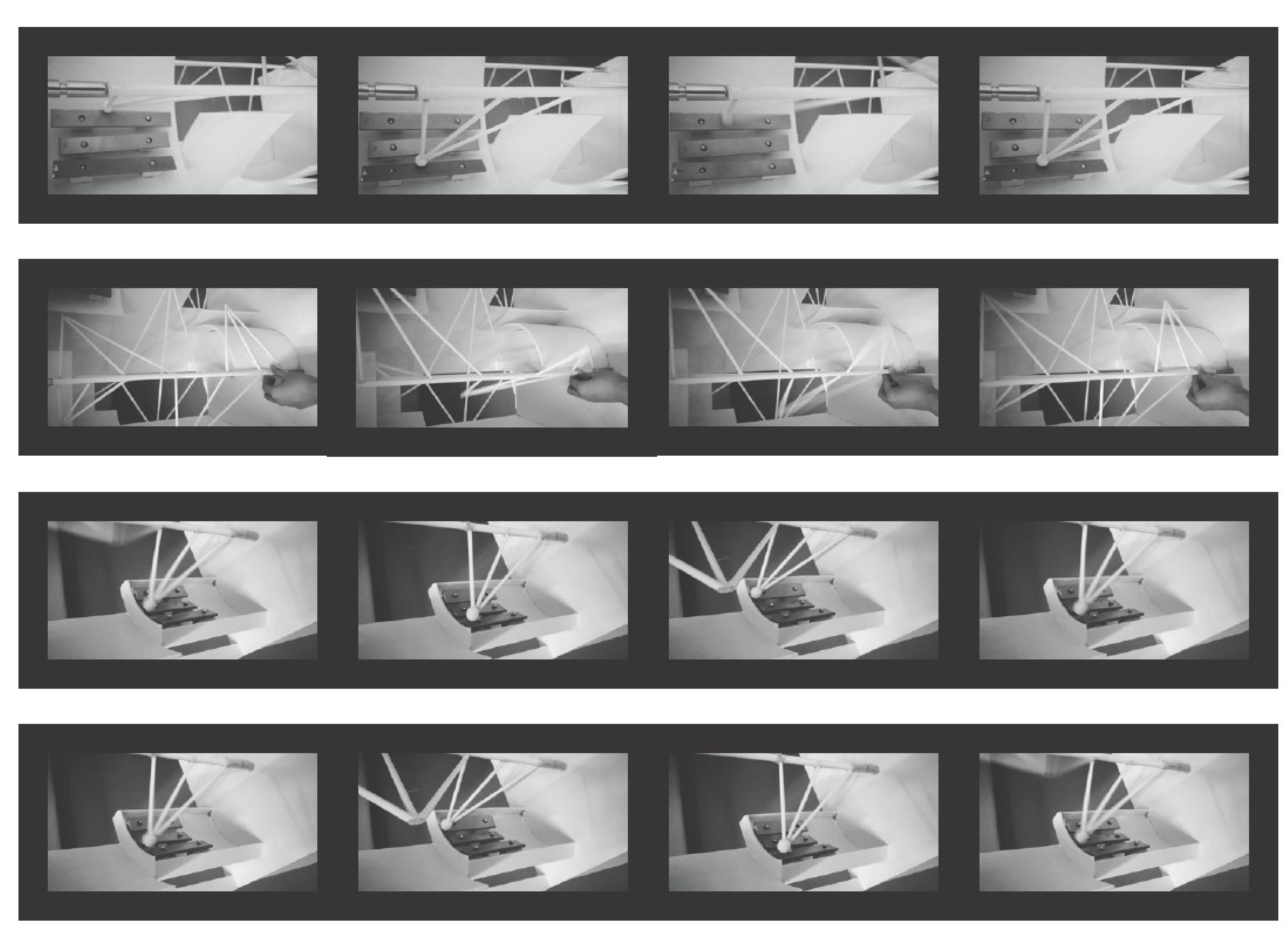


图 1- 15
吴美薇 耳部 - 听觉空间视频截图

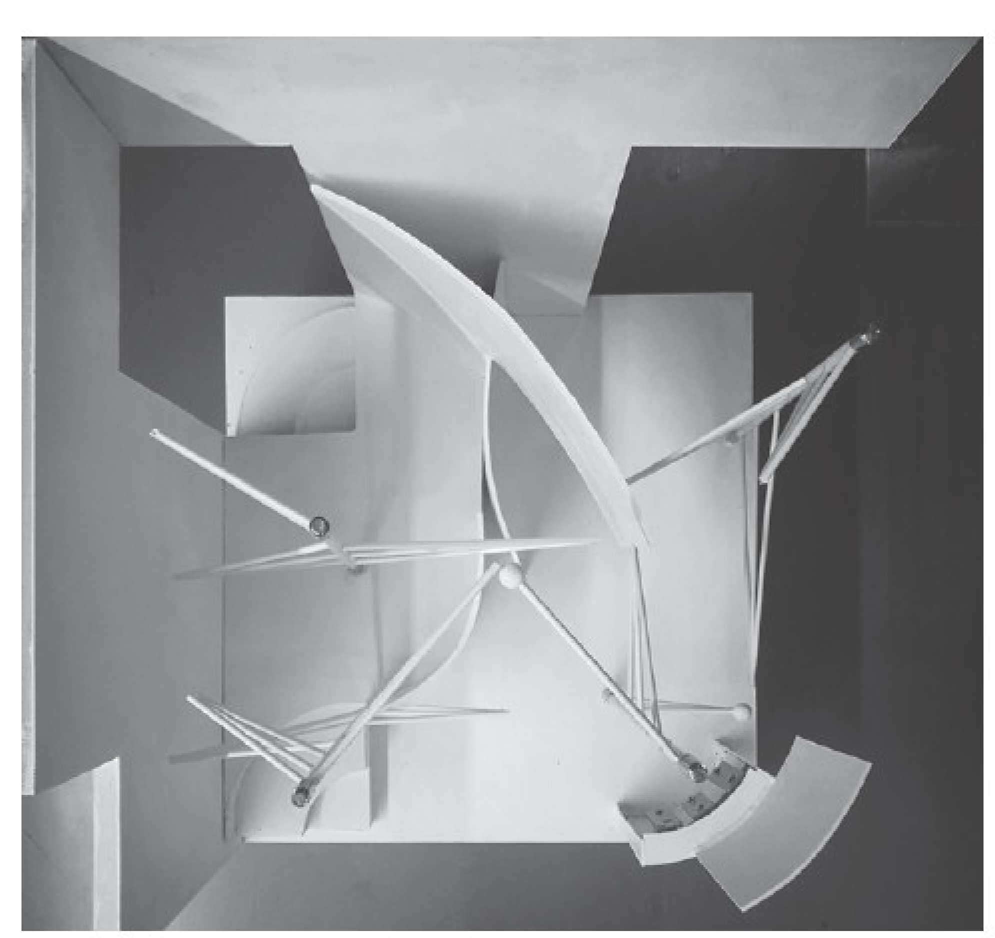


图 1- 16
吴美薇 耳部 - 听觉空间模型

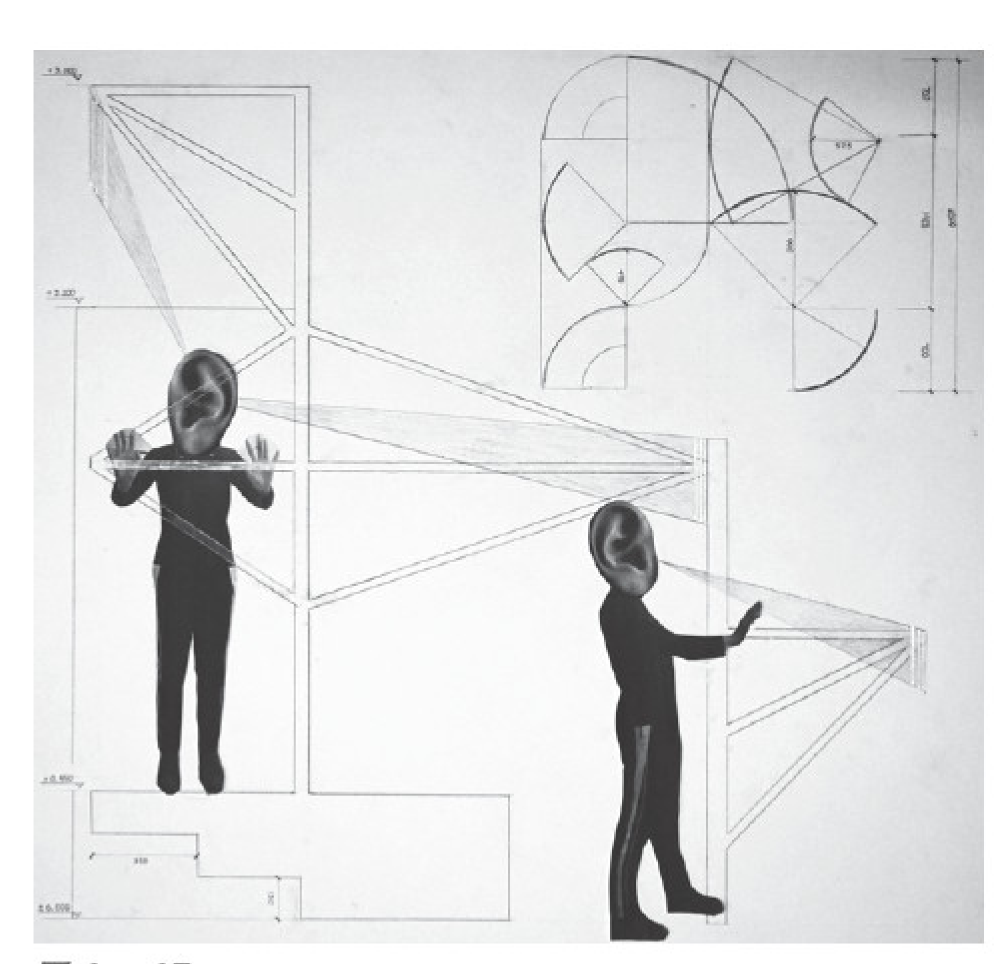
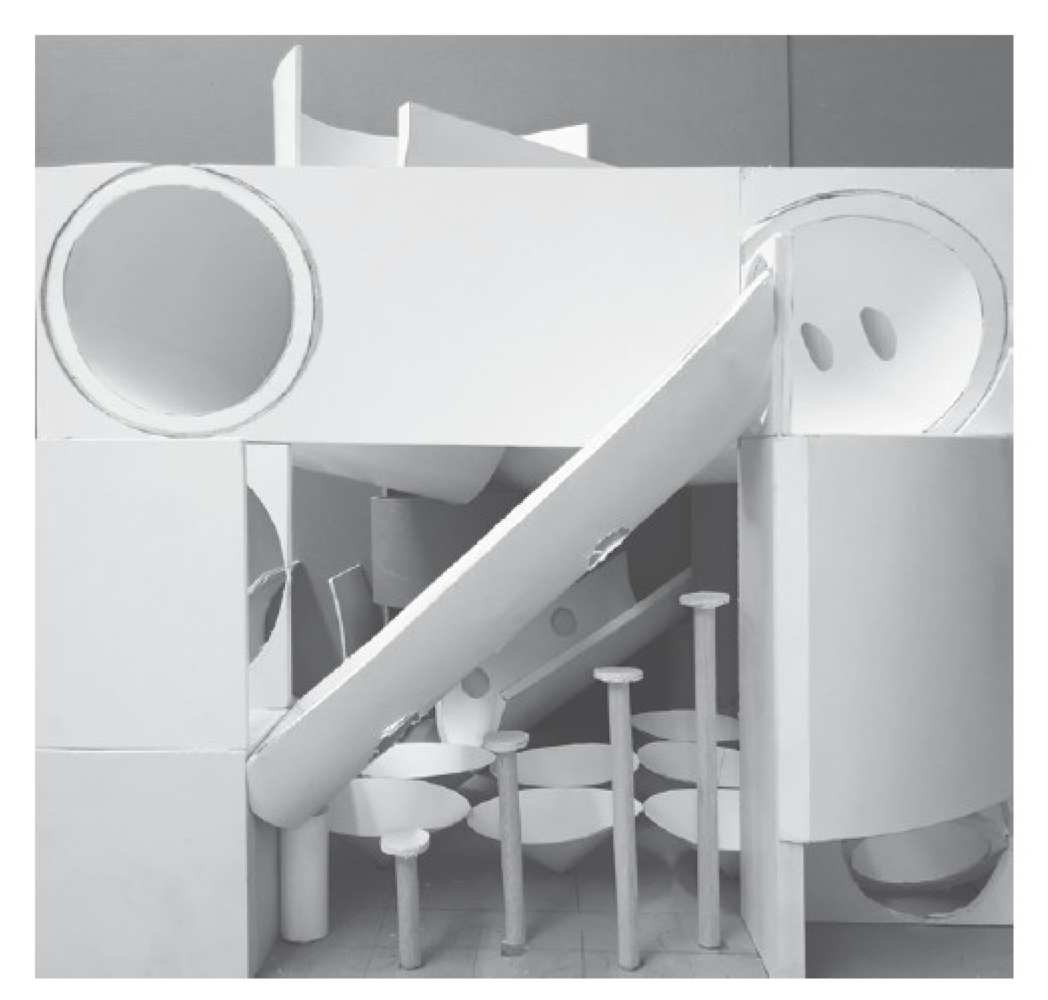


图 1- 17
吴美薇 耳部 - 听觉空间图纸





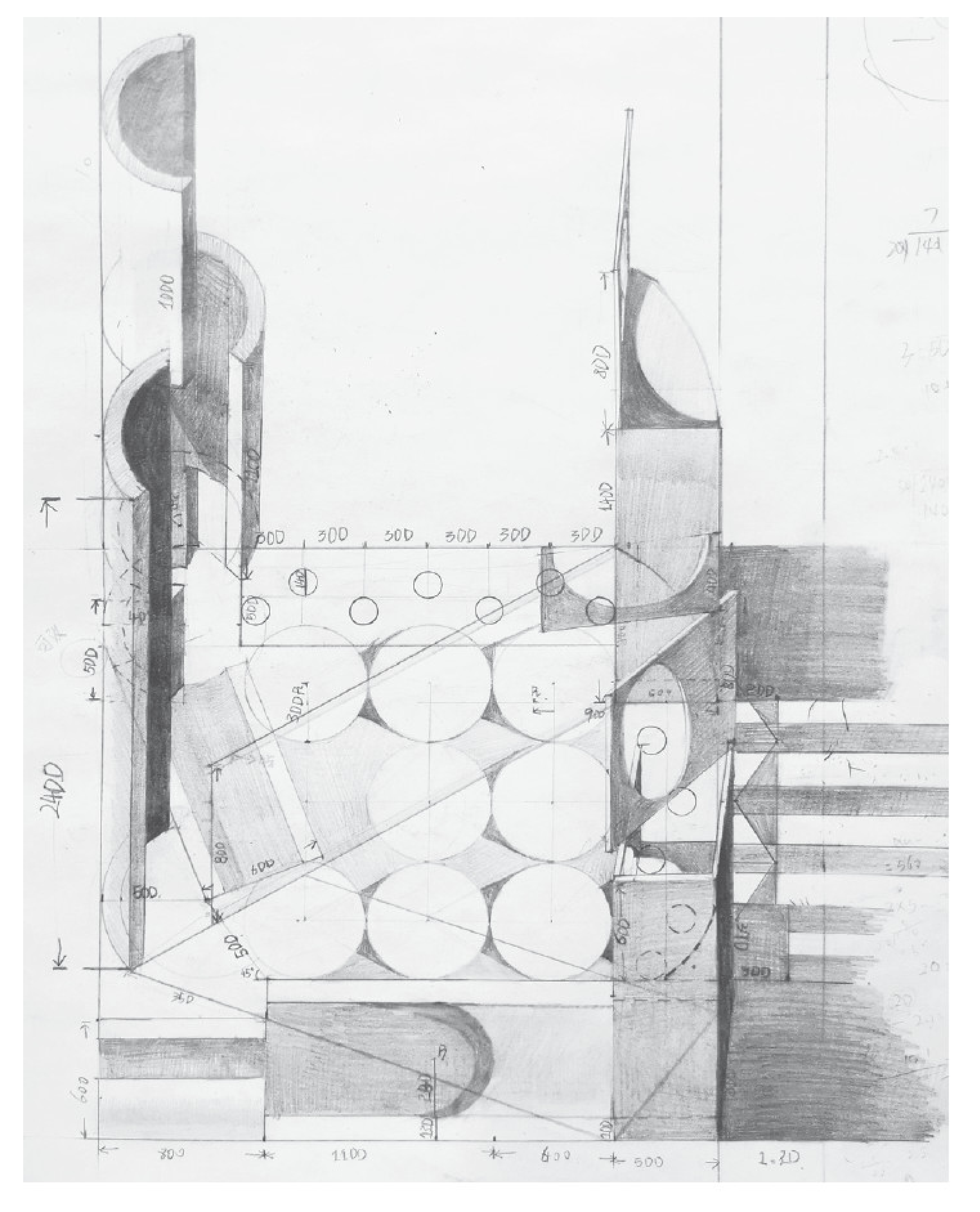
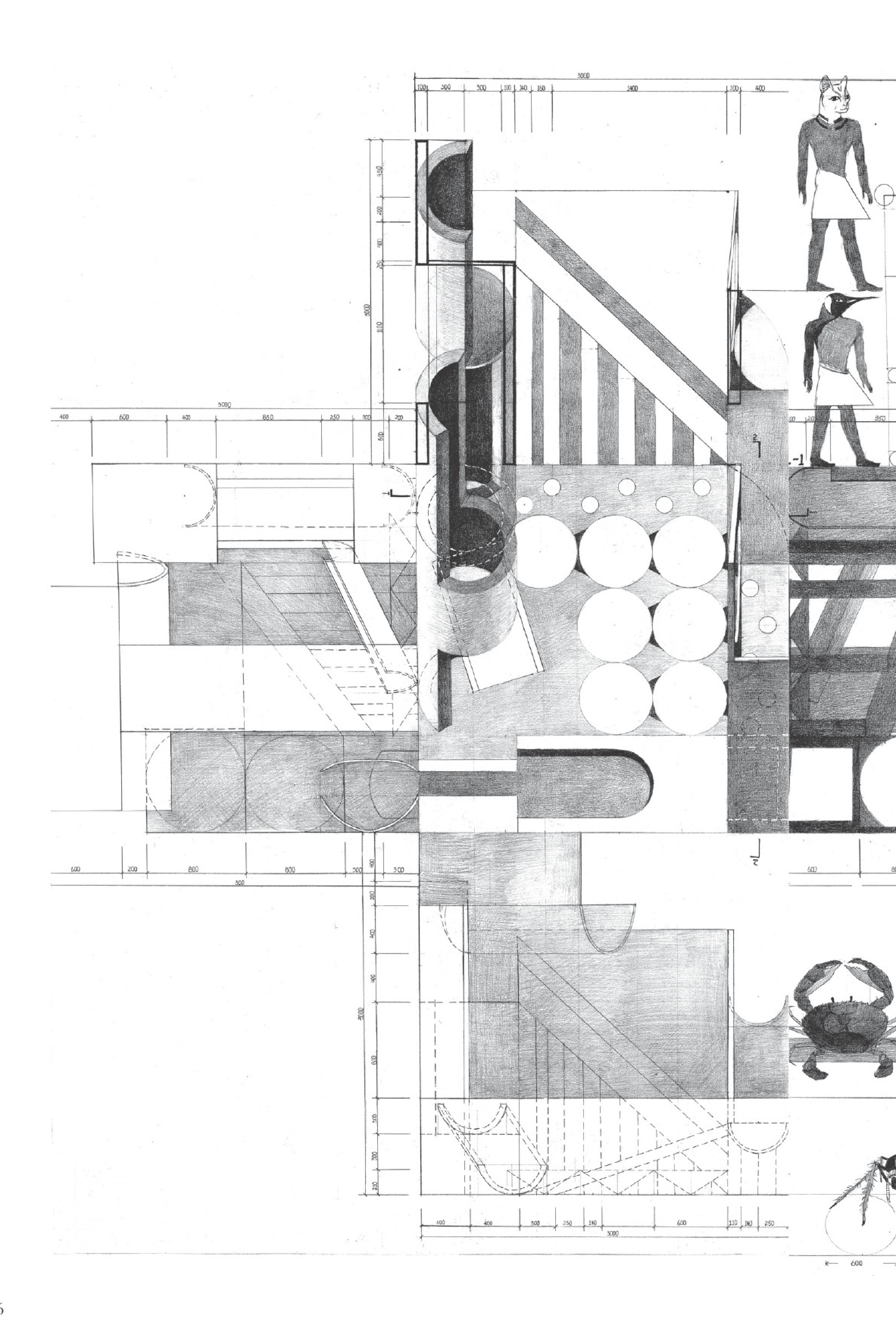


图 1 - 18
赖宇 脚部空间模型及草图



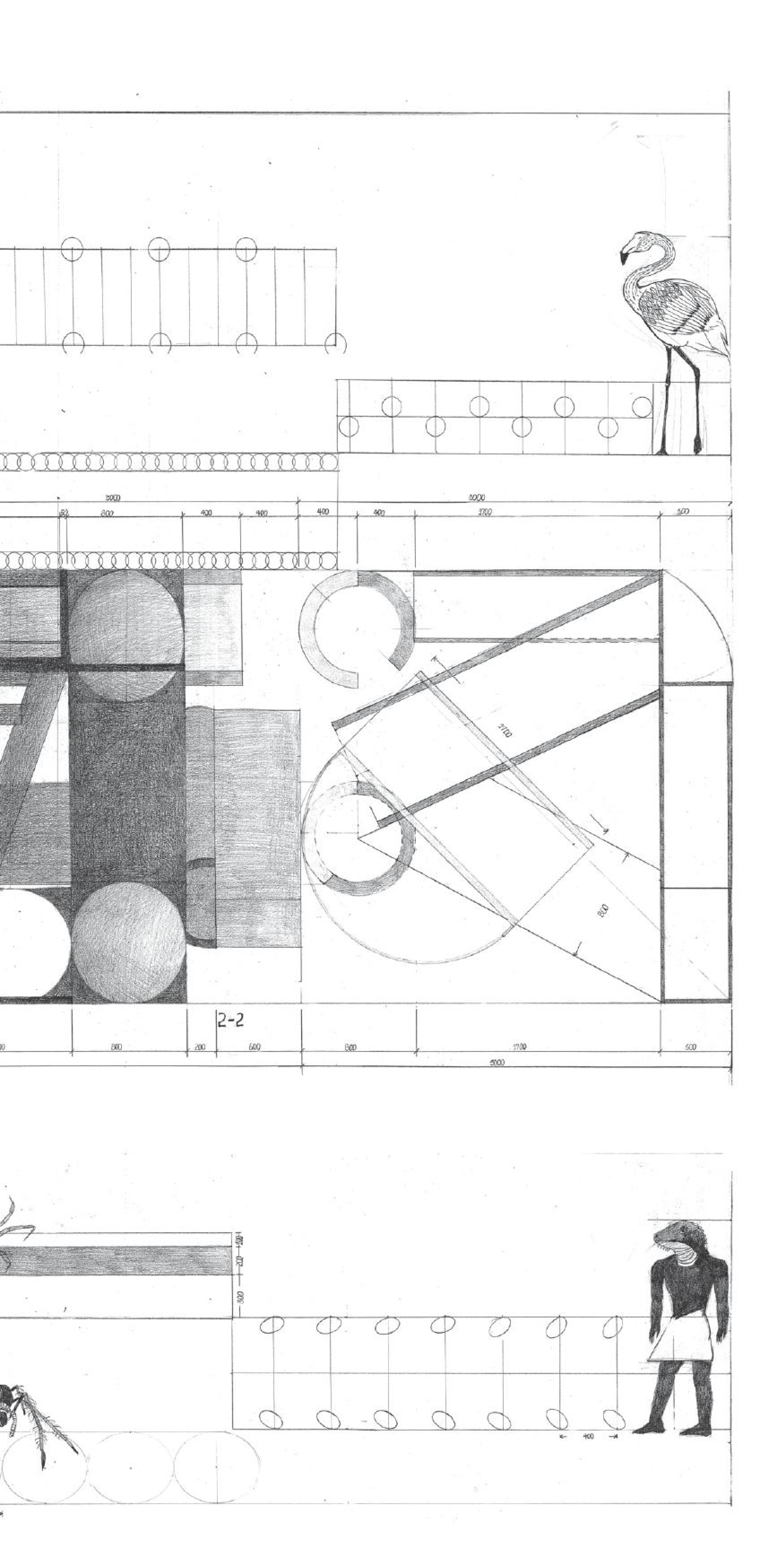


图 1 - 19
赖宇 平面与步伐姿态的变化

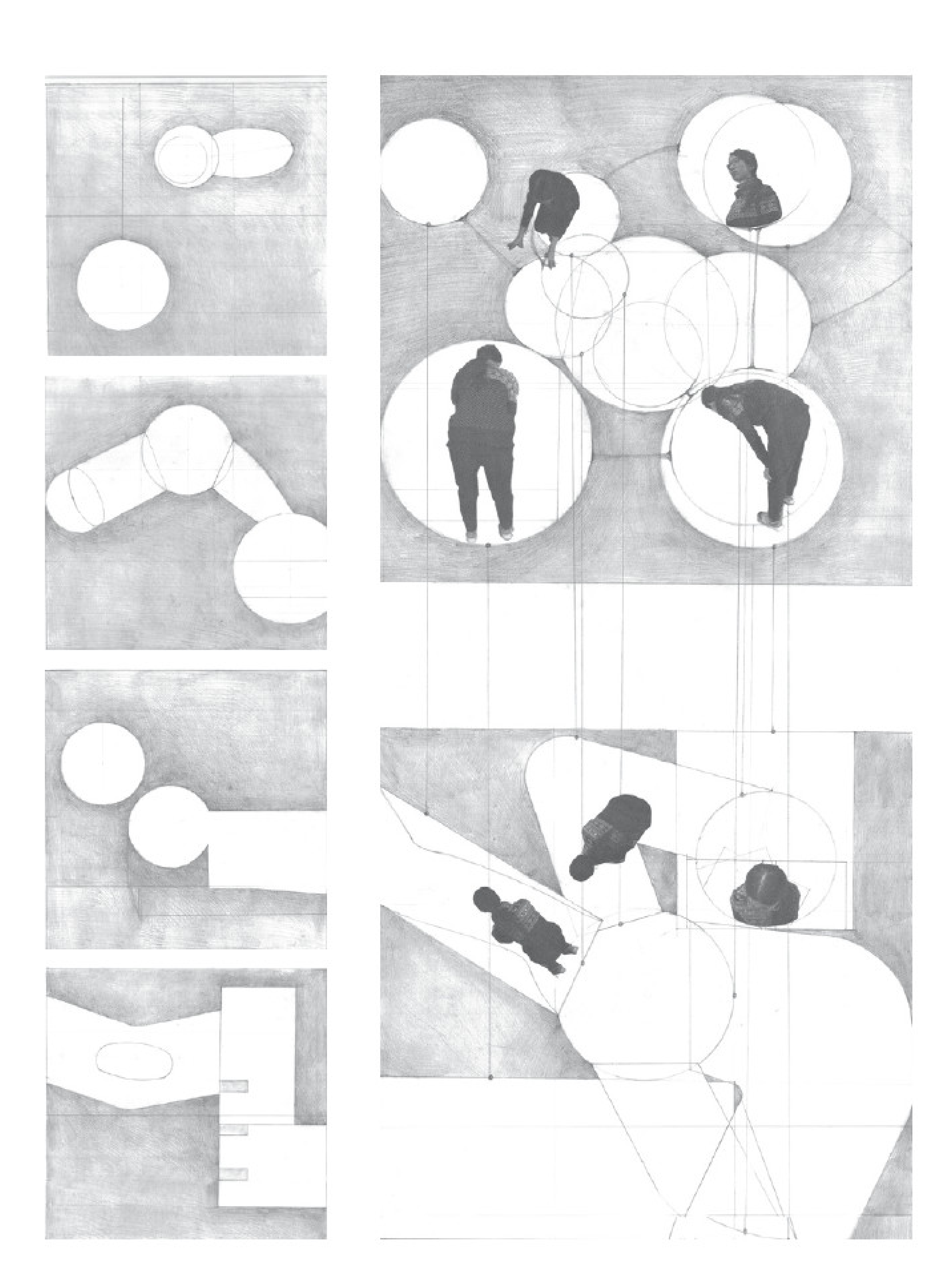


图 1－ 20
万一霖 身体在空间中的运动





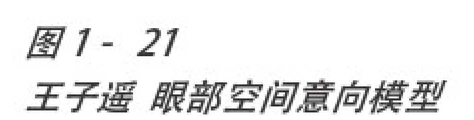


图 1－ 21
王子遥 眼部空间意向模型

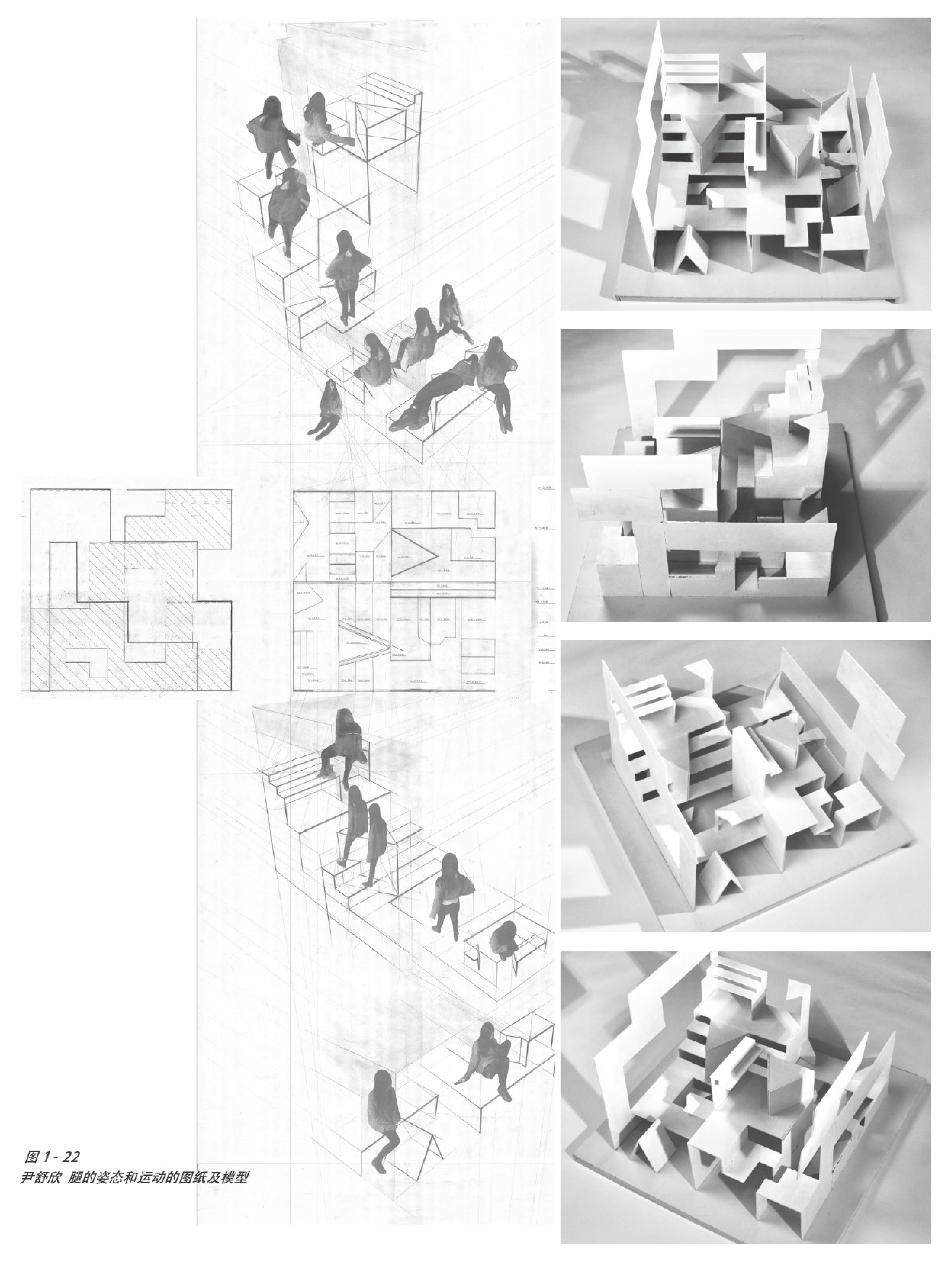
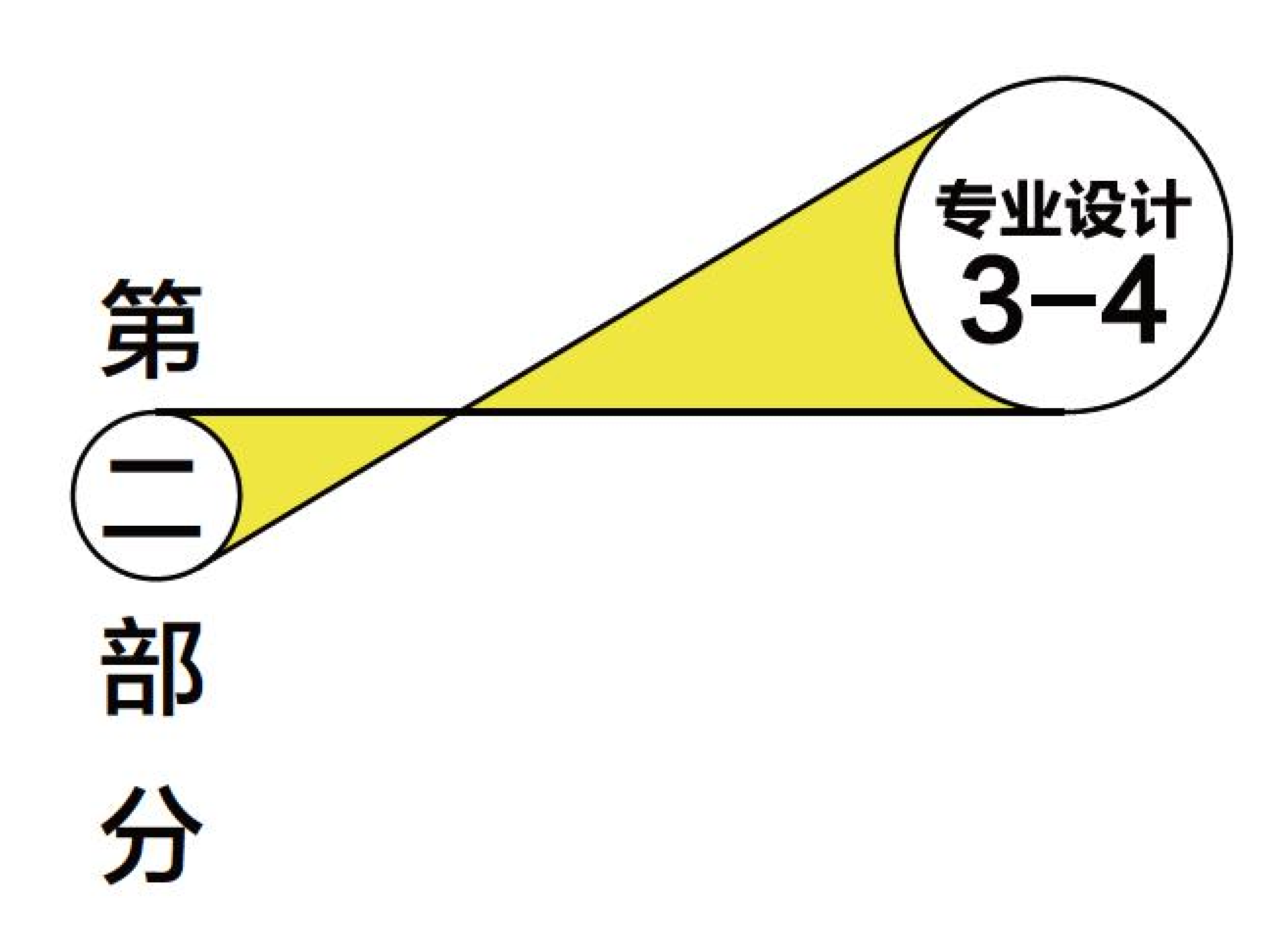


图 1 - 22
尹舒欣 腿的姿态和运动的图纸及模型


第
二
部
分
专业设计
3–4



专业设计 3～4 课程展览



冷眼旁观、收藏家和叙事：一个环境设计课程的教学案例

Observer, Collector and Story-Teller: Three Attitudes of Environment Design

三年级环境设计课程（design studio）的传统教学方式是在一个相对复杂的课题中，例如某个城市广场或公共室内空间，通过针对性的场地调查、研究和分析，发现问题并提出解决方案，进而使学生认识影响设计活动的社会、技术、文化、经济等多种因素。然而，在我看来，除了解决这样或那样的直观需求问题以外，设计的本质更接近定义人自身与他人、与整体意义关联的策略，或者说处理主客关系的方法。设计师通过重构“经验世界”，制定某种秩序，投射一个世界，为人们编织出一种“无忧”的生存环境，对抗或缓解焦虑和沮丧（angst）、恐惑（uncanny）、无家（homelessness）等现实处境和经验。本部分介绍的这门课程所探讨的就是达成上述观点的操作方法，课程的教学目的不再是传授学生应对具体问题的手段，而是作为设计师面对现实（真实世界）时可能采取的姿态，

以及怎样使用“幻象术”去重塑现实。

因此，这门课程设计了一个有关食物的话题，要求学生构建一个折射人的欲望和诉求的戏剧性的“吃”的环境状态。此外，课程给出的另一个条件是一个电影和词句构成的关系。首先，作为线索的“食物”是一个模糊之物（object），一方面它可以被视为一种象征（symbol），仿佛那些贴在“朋友圈”中的需要提前一个月预定的餐厅、一道自己做的菜、一次每年都有的聚餐、一杯阳光下的饮料、一块带着玫瑰花瓣的蛋糕……这些定格在瞬间的食物不再是单纯的果腹的东西，而是某种欲望的提示或掩盖、情感链接或者身份差异的暗示、冲突或和解的迹象、幸福或悲剧的诱因，等等。而另一方面，“食物”也许仅仅是希区柯克的麦格芬（MacGuffin）——发动故事的无意义之物。课程提供的这个线索是诱惑学生去





家庭（family）　　《饮食男女》




性/情感关系（sexual intimacy）　　《花样年华》《海上花》





程序/仪式（procedure/ritual）　　《蒲公英》




奢侈（extravagant）　　《巴贝特盛宴》《巴黎春梦》





幻觉（fantasy）　　《爱丽丝梦游仙境》

图2-1

构建属于自己的故事的花招和诡计，就好像戈耳工（Gorgon）的血液，结果如何在于选择。电影以及与之捆绑的词句是切入课题的具体情境：家庭（family）与《饮食男女》；性 / 情感关系（sexual intimacy）与《花样年华》；程序 / 仪式（procedure/ ritual）与《蒲公英》（*Tampopop*）；奢侈（extravagant）与《巴贝特盛宴》（*Babette's Feast*）、《巴黎春梦》（*Vatel*）；幻觉（fantasy）与《爱丽丝梦游仙境》（*Alice in Wonderland*）。电影将讨论拉入了某种具体情境——特定的上下文（context）、鲜活的场景、情绪变化的瞬间、各种关系的张力，等等，构成了一个多层次素材的集合。词句则是对电影原有配置的某种干扰、分割或增值，二者形成了一种“蒙太奇”的关联，共同界定出一个针对食物的模糊指向，一个似是而非的框架。

“图像”在课程中扮演了链接环境设计与其他学科的角色，是审视现实中冲突、矛盾、断裂等各种现象的视窗，同时也是建立对话的媒介。本部分将列举课程一系列训练中的三个练习：①食物清单；②中国百科全书式的档案；③并非叙事的叙事，它们分别代表了设计者的三种姿态——旁观者、收藏家和讲故事的人，学生就是在这三种身份的转换中得以完成课题。

一、冷静的旁观者：食 – 物清单

课题始于在具体情境中观察食物与人的关系，第一个练习“食 - 物清单”是对前面所说的课程条件（食物、电影、词句）的处理工作，具体要求是以截图的方式，尽可能详细、全面地罗列出电影中某种 / 某类食物，或者与食物相关的物品，例如器皿、家具等，构建一个由图片和词句组成的“物单”。电影在这个练习中的意义或者说积极作用不是故事本身，而是进行观察的参照世界。艺术家在影片中所完成的秩序重构，对日常生活经验的破坏，对表象、本质的再现或掩饰等，都是对抗学生头脑中那些固化的理所当然的世界“源图像”的力量。同时，“电影 + 词句”框架将学生的注意力圈定在与之对应的某些特殊瞬间，使得对物的理解从“功能决定”转向人与物的关联以及“由此而来的人的行为及人际关系”。这样的讨论不再是抽象的描述，而是在捕捉电影画面中“刺点”的过程中完成。

这个练习强调将“物”从主观经验中抽离，是为了避免学生将人 - 物和人 - 人关系的定义个人化，确切地说就是阻止学生将抒情式的描述等同于构建关系的想象力。因此，在具体操作上设定了一种“清单”技术——法国“新小说”对物细致入微的“超写实”描述形式，例如，阿拉贡（Louis Aragon）的《巴黎乡人》（*Le Paysan de Paris*）中的剧院座位价格、饮料种类，或是乔治·佩雷克（Georges Perec）的《人生拼图》（*La Vie mode d'emploi*）中的那些传统法国城市住宅房间内的器物清单。乔治·佩雷克的小说《物：60 年代纪事》中描述聚餐和食物的段落是这个练习的阅读要求，也是指导这个练习的操作手册。精确提取“物”的形状、颜色、材料、数量，以及它们出现的特定时刻等动作，过滤了观察中产生的那些多余情绪，转向一种冷静的排列。看似冰冷的清单实际上是关系重构的基础，“幻觉效应源于非凡的清晰度，而不是神秘或薄雾。没有什么比精准更神奇的了”，例如，林靖岚的作业将电影情节拆解成菜品、餐桌、人物对话三种元素，并列在一起，这里呈现出的物与物或物与人的关系是如此开放，我们可以在想象中填补、构建它们之间的各种关联。拆解的图像和片段语句组成的清单本身就是一次新的象征和表现的主动重构。

二、收藏家：“中国百科全书”式的档案

我们的课程采取了一种“贡布里希式”的图像亲善态度，也就是肯定插图、广告、漫画、古典绘画、现代艺术等图像所具有的文化属性和内涵。同时，也接受潘诺夫斯基那种将图像视为特定时期的文化象征，可以从中剥离历史文化的价值、权利和利益等概念的图像解释方法，对于三年级的学生来说是一种比较容易理解的引导。当然，我们并不是要沿着潘氏那套逻辑周密的体系对图像进行解释和分析，而是希望学生透过图像这个媒介，在不同学科和知识领域中转换视角。从操作上来说，图像在这个练习中更类似于詹姆逊（Fredric Jameson）所说的从整体描绘世界系统的动态力量的认知地图（cognitive mapping），只不过所映射（mapping）的“地图”（map）并不是现实中的空间（城市或者建筑），例如大家都熟悉的凯文·林奇在《城市意象》中对波士顿、新泽西或洛杉矶的操作，

而是现在侵入我们生活的那个“虚拟”世界——将“食物清单”投入网络中进行检索。在其中寻找各个时期、各种形式的图像：插图、电影、绘画、广告；收集相关的（或者不相关）各种文字：科学性的精确描述，新闻或报道，神话、故事和寓言，小说或诗歌中的应用，宗教和法律的限制，涉及的活动和场所，象征或符号等，进而建立一个错综复杂的“档案”大杂烩。这个练习希望学生采取一种收集和保管人类共同生活的姿态。

“博尔赫斯作品……引用了‘中国某部百科全书’，这部百科全书写道：‘动物可以划分为：①属皇帝所有；②有芬芳的香味；③驯顺的；④乳猪；⑤鳗螈；⑥传说中的；⑦自由走动的狗；⑧包括在目前分类中的；⑨发疯似地烦躁不安的；⑩数不清的；⑪ 浑身有十分精致的骆驼毛刷的毛；⑫ 等等；⑬ 刚刚打破水罐的；⑭ 远看像苍蝇的。’”（福柯《词与物》）

《词与物》中这段著名文字是“中国百科全书”式的档案练习的提示和指南——对约定俗成秩序的质疑和挑衅。在网络中进行检索的一个有趣特点就是信息的跳跃，很多人都会有这样的体验：从一个关键词开始，经过一系列的操作之后，得到一个看似毫不相干的结果。而这个练习正是希望借助这个特征，划出一个更宽泛的讨论范围，并在其中引发出更多的无序、矛盾、冲突。随着学生收藏、保管的图片和文字数量的增加，“食物清单”的结构变得含糊不清，其中的一些原始意义也逐渐变化、扩张或消失。同时，一些看似不相关的元素之间开始产生联系，而这种关联所表现出的并非是明确的因果、层级，而是带有某种象征意义的认知，例如，李昱莹的“tea party”、达利、《冰原狼》，孟昭的拉面、方便面和工业化的食品加工，或者张杰林关于“禁奢令”与“super-studio”的对比思考。

三、编剧和仲裁者：并非叙事的叙事空间

“并非叙事的叙事”指的是一种对传统叙事模式的抛弃态度——不再从历史中寻求意义，也不再将意义聚集在一个主体当中，就好像品钦（Thomas Pynchon）、巴斯（John Barth）、唐·德里罗（Don DeLillo）的后现代小说的叙事转化成为各种形式结构（索绪尔）、语言（福柯）、范式（科恩）、系统（贝

塔朗菲），或者语法和修辞（德里达）。之前建立的“档案”显然已经为这个练习的展开提供了条件，学生所要做的是在其中选择需要的材料和元素，拼凑出有故事性的图像空间序列。操作方法在形式上参考了海杜克（Hejduk）的“语义建筑学”公式：语义建筑学（semantic architecture）= 元素（elemental）+ 象征主义（symbolist）+ 建筑（architecture）。之所以说是形式上的参考，是由于这个公式在课程中被转译成更容易操作的对应：“并非叙事的叙事空间”包括一些食物（叙述故事的工具），一些模棱两可的物或符号，一些构成环境的部件。

海杜克的《假面舞会》以及布儒瓦（Louise Bourgeois）的作品《他消失在寂静中》（*He Disappeared into Complete Silence*，图 2-2）是这个练习的参考案例。教堂、梯子、栅栏、窗户，海杜克的长着腿的方盒子、圆塔、迷宫——那些简单、基础的建筑原型或部件，与一首小诗（布儒瓦）、一个职业身份（海杜克）、一个特殊的地点可以进行各种排列组合，在观者的联想中获得含义的复杂性。“并非叙事的叙事”练习就是这样一种配置机制，学生在这个练习中需要创造一个场所，给它一个名字，建立一种秩序；分配位置、角色、数量、形式、被允许的活动，不仅是对空间物质部分的控制，同时也控制着人的角色。这些各种材料拼凑出来的“故事空间”往往具有出人意料的戏剧性，荒诞、反常，图像中那些看起来毫不相干的元素构成了相互撕扯、对“权威”妥协或反抗的力量。

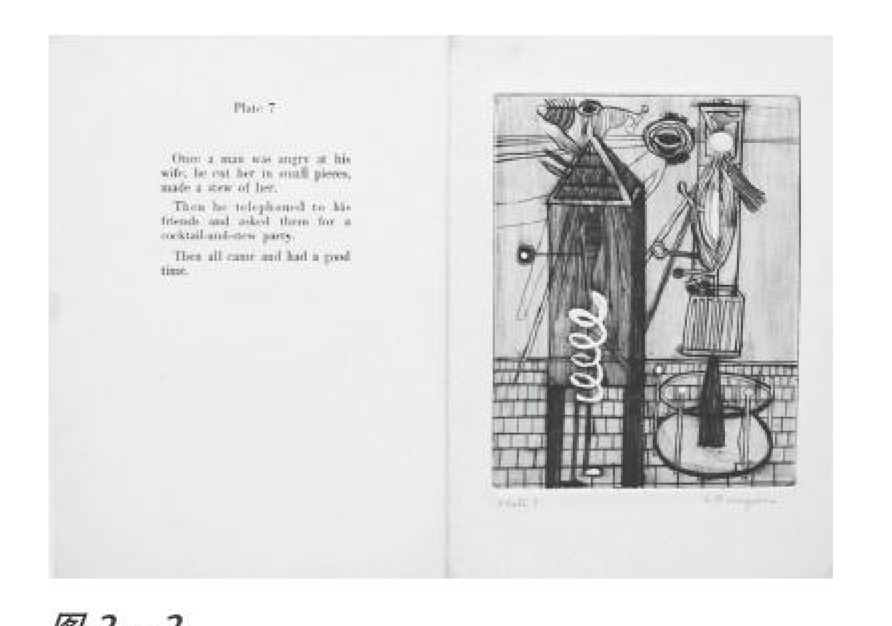


图 2- 2
布儒瓦《他消失在寂静中》

四、结语

我相信在图像的雄辩力和语言的明确性之间存在幻象的契机，设计课程所要讨论的就是如何放大这个机会，这次课程使用“图像 + 词句”的蒙太奇式关联，

将学生带入想象与理性观察的对话，以一种冷静的置身事外的姿态，以收藏家和保管员的姿态，以仲裁者的姿态处理手中的材料和元素，一遍一遍地对秩序进行拆解和重构，定义出物与物、人与物的新的关系，设计作品成形于设计师（学生）各种姿态和视角的切换过程。

帮助完成这种转换的，并不是教师的个人经验，而是那些被有意识地拆散，星星点点地分散在每一个练习当中的图像或文字形式的理论和案例：图像论认知（维特根斯坦的语言游戏）、有关物的意义构成（鲍德里亚）、认知的“有序重构”（福柯），以及法国“新小说”的超写实写作（乔治 • 佩雷克、罗伯 - 格里耶）、“非建筑”（un architectural）的技术操作（海杜克《假面舞会》、布儒瓦《他消失在寂静中》）等，实际上是课程提供给学生的对话对象，用来审视、检验、质疑自己在练习中的操作和结果，同时也构成了教师和学生讨论的基础。

除此以外，我认为对于本科的设计课程教学，全面、系统地介绍理论并不是那么重要，重要的是为学生在广阔的设计学“知识地图”上埋下他们在未来继续进行探索的触点。或许在多年以后，学生才有可能真正理解它们之间的那些关联——原来鲍德里亚在《物体系》（1968 年）中就特别分析了佩雷克的《物》（1965 年），原来海杜克的《假面舞会》同样使用了清单策略。

（原文发表于《装饰》2018 年 3 月刊）

【练习 1】静的旁观者：食 – 物清单

…… 一张床只是一张床，而一把椅子也只是椅子：如果它们只是以它们的功能去为人服务，它们之间是不会有什么关系的。没有关系，就没有空间，因为只有透过由一组物品的相互关系及它们在这个新的结构中对功能的超越，才能打开、唤出、标出节奏，扩大空间，并同时使空间因此存在。就某种角度而言，空间才是物的真正自由，而功能只是它的形式上的自由。

——鲍德里亚《物体系》

根据所选择的电影 + 关键词，阅读《物体系》和《物：60 年代纪事》，梳理研究电影中的“物”，构建一个“物单”。这个物的清单实际反映的是你对电影中“食”“物”的理解和态度，而并不是简单的物品罗列。但是，我们需要从罗列开始这项研究。

步骤提示

步骤 1：尽可能详细地罗列出电影中出现的“物”。你可以选择某一种食物，或者某些与食物相关的物品，例如器皿、家具，也可以选择几种不同的食物和物品。注意：你的选择实际上是对信息的筛选，因此，如果没有明确的方向，多项罗列是更好的开始。方法是从电影中直接截图。尽可能详细、全面地列出所有物品。此外，你可以选取电影中的几个典型场景进行截取，也可以从一些贯穿整个电影的物入手。

步骤 2：构建物单。将你所罗列出的物进行整理和分类。这个步骤需要你进一步思考这些被提取出来的“物”之间的关系，以及与角色和场景的关系。可以思考以下几个问题：

A. 这些“物”自身的具体特征，形状、颜色、材料、数量等；（物质特征）

B. 哪些“物”在电影中具有特殊的重要性？为什么？（叙事作用）

C. 哪些“物”让你想到了与过去或今天的联系？为什么？（时间概念）

D. 这些物是如何被呈现的？（表现手段）

E. 这些物有哪些隐含的意义？（隐喻）

提交成果

（1）物单：A4 纸、彩色打印；电子文件提交 PDF 格式。

（2）物单的内容包括：图片、物品描述关键词、场景等。



图 2 - 3
顾紫薇 《花样年华》片段

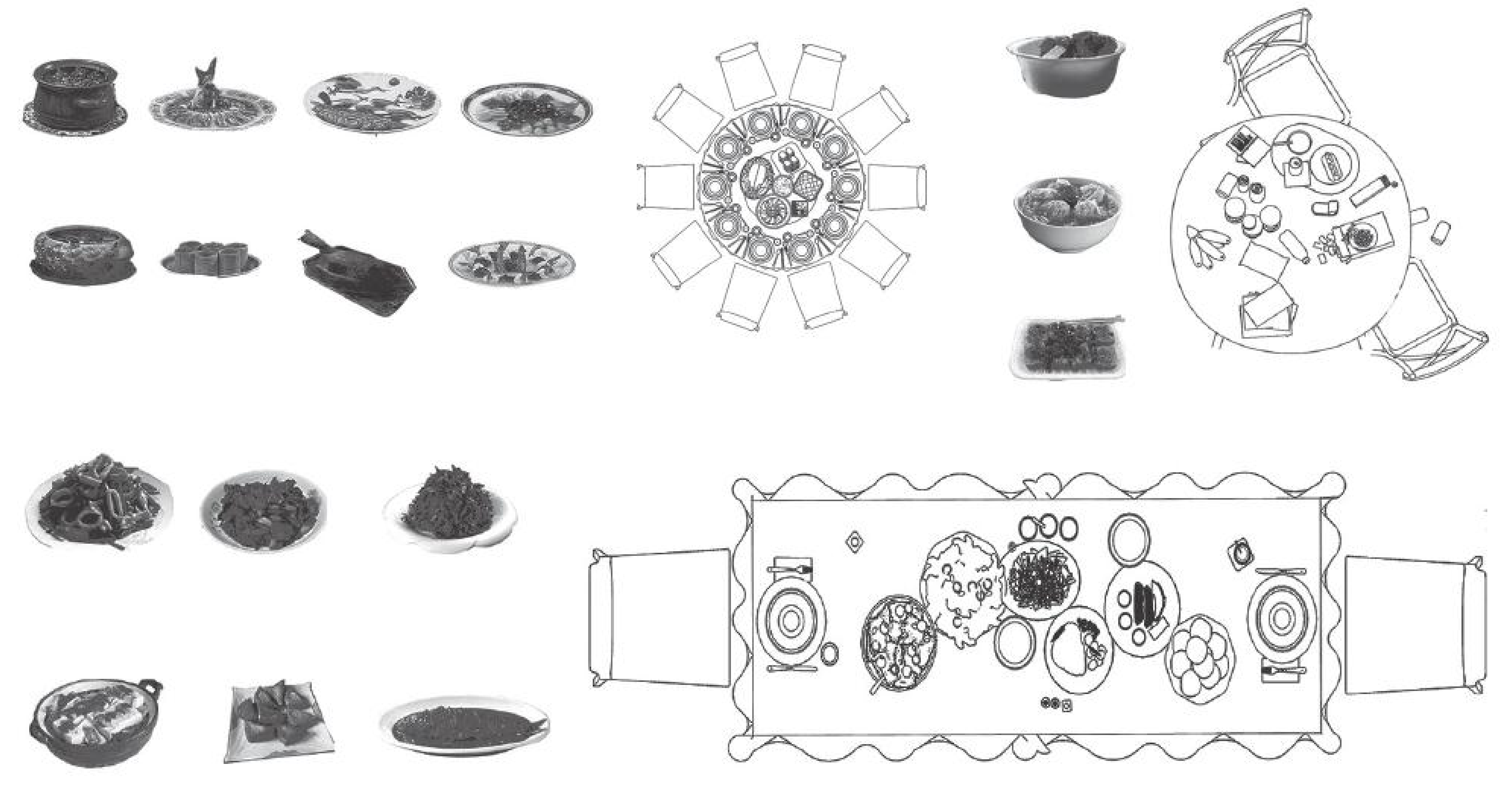


图2- 4
林靖岚《饮食男女》素材提取

主要人物　　辅助人物



次要人物　　小人物



对比人物



图2- 5
孟昭 《蒲公英》电影元素提取

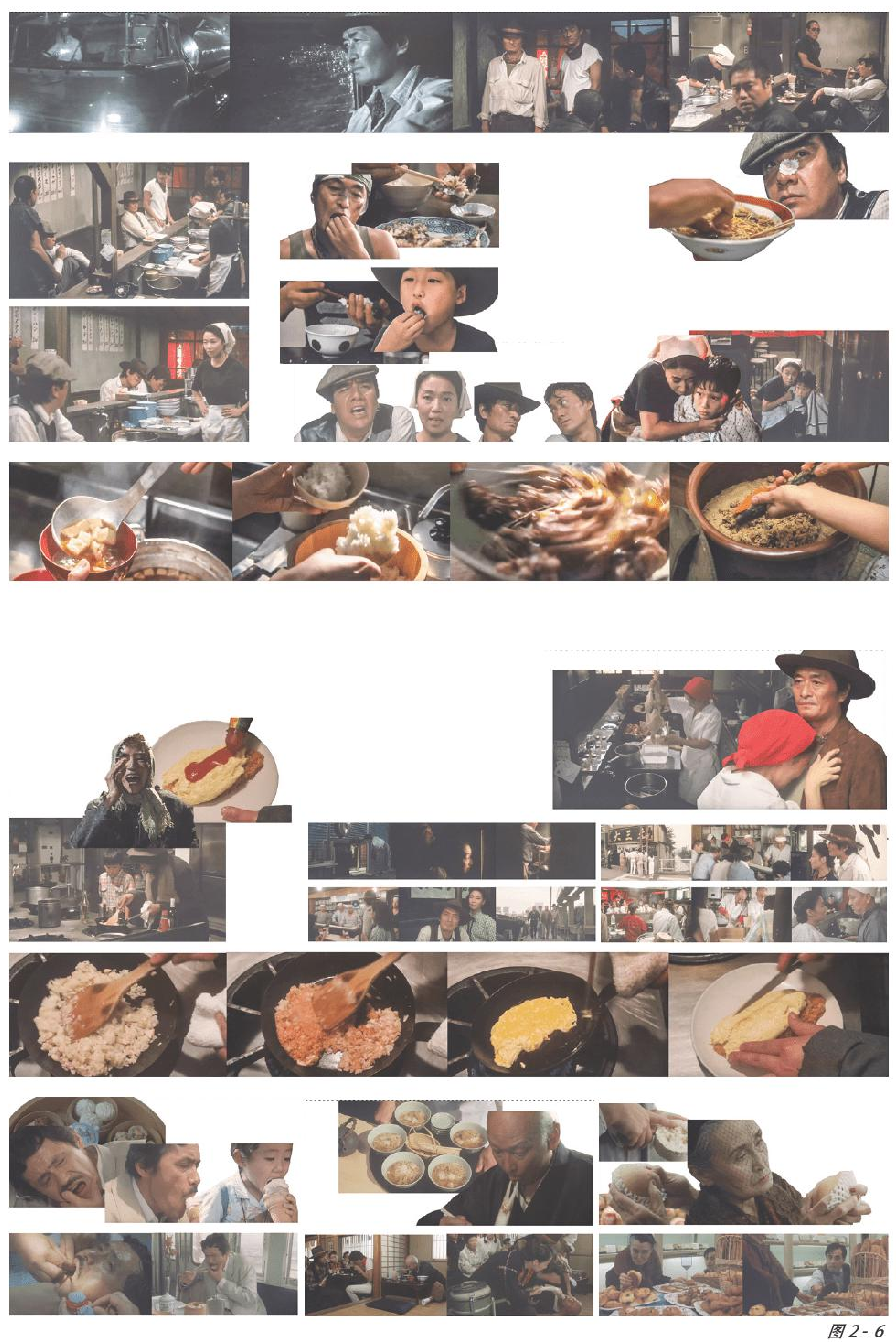


图 2 - 6
孟昭 《蒲公英》电影元素拼贴

【练习 2】收藏家：“中国百科全书”式的档案

练习 1 的“物单”应该已经将课题引入到一些特定的关注点，也就是继续讨论和发展的方向。练习 2 的目的是如何将这个方向进一步明确和放大。这是一个加入其他信息的研究过程，每位同学将根据练习 1 的成果对某一个或某一类“食”“物”展开深入研究，寻找对它们造成影响的历史、文化、社会、经济等诸多因素。练习 2 的主要手段是收集图像和文字。

步骤提示

步骤 1：建立素材库。在多种媒介中寻找与讨论内容一致或相近的描述。这些媒介可以是艺术媒介，例如小说（插图）、电影、绘画，也可以是商业载体，例如广告；这些素材可以与研究内容直接关联，例如属于同一时期，也可以是纵向的延伸，例如不同时期的同一物品。需要注意的是：无论何种形式都应该有清晰的形象或图像。在步骤 1 中你可以尽可能多地需找素材，并记录下每一个素材的出处（注意：这是一个花时间的工作，素材的多少将影响甚至决定你课题讨论的基础、开展的广度，以及最后完成时所需要资料的丰富程度）。

步骤 2：分析素材。你找到的每一个素材都不仅仅是一张简单的画片儿（或一段文字），它有自己“出生”的时间，带着当时的文化基因，例如彼时的技术条件将决定它的“样貌”等。仔细考虑这些问题，并且尝试挖掘、收集图片的背景因素，这个步骤实际上是帮助你从更多的角度、更深入地理解你所面对的课题，并帮助你完成之后的练习。

步骤 3：对素材分类，并装入叙事结构，丰富你的描述。分类是一件有趣的工作，在日常生活中我们都会对身边的事物或人进行或多或少的分类处理，例如你们朋友圈中的分组。显然，当我们做“分类”这个动作的时候，这些人、事或物已经在我们的头脑中具有了特殊属性。需要注意的是：这种属性形成于某个视角，而同一个事物在不同的视角中会形成（或产生）不同的属性。因此，注意你的视角应该是你对研究内容和关键词的定义。

步骤 4：定义。在步骤 1 ～ 3 的基础上，重新思考课题（五个选项中的一个），并提出自己的观点，用自己的语言对课题进行定义，可以是一句话，也可以是一小段话。需要注意的是：这不是一次性的定义，而是需要在下面的工作过程中不断审视和检验的过程，因此，这一步的定义仅仅是一个开始。

提交成果

（1）分类的资料和素材，PDF 电子文件。

（2）对研究内容和关键词的定义。



图 2-7
李昱莹 《爱丽丝梦游仙境》下午茶（tea party）扩展研究


false identity "farm fresh"
ALL NATURAL
FARM FRESH
intensive cultivation
feedlots, cattle, pigs, turkeys
1950 VS. 2008
DAYS 70
DAYS 48
DAYS 70
DAYS 48
FROM THE PASSENGER
PARKHURST ROAD
WARMAN
PADDINGTON
EARLS COURT
BARN ELMS
EXHIBITION GROUNDS
THE STEAMPUNK WAY OF LIFE



图 2- 8
孟昭 食品工业化生产扩展研究

中国长城是在其最靠北的地方竣工的。此项工程分别由东南和西南开始，最后交汇在这里。在东西两路筑墙大军中，又在更小的范围里实行这种分段修筑的方法，于是修筑城墙的人就被分成一个个二十人左右的小队，每个小队负责修筑出五百米，然后一个相邻的小队再朝他们修筑同样长的一段。可是当这两段连通之后，却并没有接着这一千米的头继续往下修，更确切地说，这两个小队又被派往完全不同的地区去修筑长城。

——卡夫卡《修建中国长城的时候》

（At the Building of Great Wall of China）

【练习 3】讲故事的人：并非叙事的叙事空间

图像是通过感性建立想象力与理性之间关系的可能，同时，也是建立空间表征图表（a chart of possibilities of spatial representation）的可能性，例如，在自然科学或其他领域，可以使用图表和图形对事物或现象进行类比。在这个练习中，每位同学需要使用图像来进一步发展自己的叙事，并且建立关键词、叙事和空间之间的关联。

步骤提示

步骤 1：通过练习 2 你应该已经收集了大量的图像（绘画或者电影的静帧等），尝试使用这些图像构建叙事的空间，使用拼贴的技巧完成新的空间叙事图像。叙事中的不同空间需要不同的图像（甚至一个空间需要两张以上的图像），因此，最后你应该有一组描述空间状态的空间叙事图像。注意：空间元素在这个图像序列中是重要的内容和因素。

海杜克：语义建筑学 = 元素 + 符号 + 建筑

semantic architecture = elemental + symbolist + architecture

步骤 2：根据上面“语义建筑学公式”，分析图像，加入建筑元素，完成空间叙事序列。注意：寻找和进一步明确“elemental”和“symbolist”与关键词的关系。这个阶段你需要回忆一下练习 1 中对电影的分析，以及最初罗列的物单，这可以帮助你巩固和修正设计思路的逻辑性。

步骤 3：重新审视你对研究内容和关键词的定义，进行梳理，构建新的叙事。这个叙事是新的空间叙事，而不是之前的电影故事，你需要抛开电影，根据从电影中抽取出来的概念（也就是你自己的定义）重新撰写和编辑一个新的“故事”，完成叙事文本。

提交成果

空间叙事图像序列（4～6 幅图像），每一张 A3 纸彩色打印，提交 PDF 格式电子文件。

图2-9
李昱莹 空间叙事意象





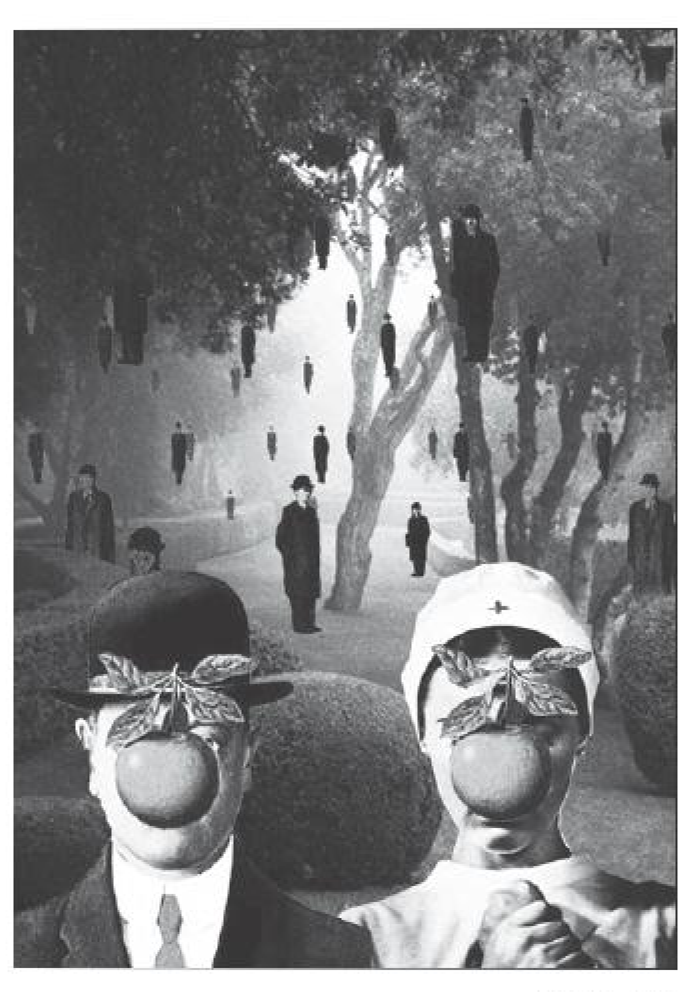
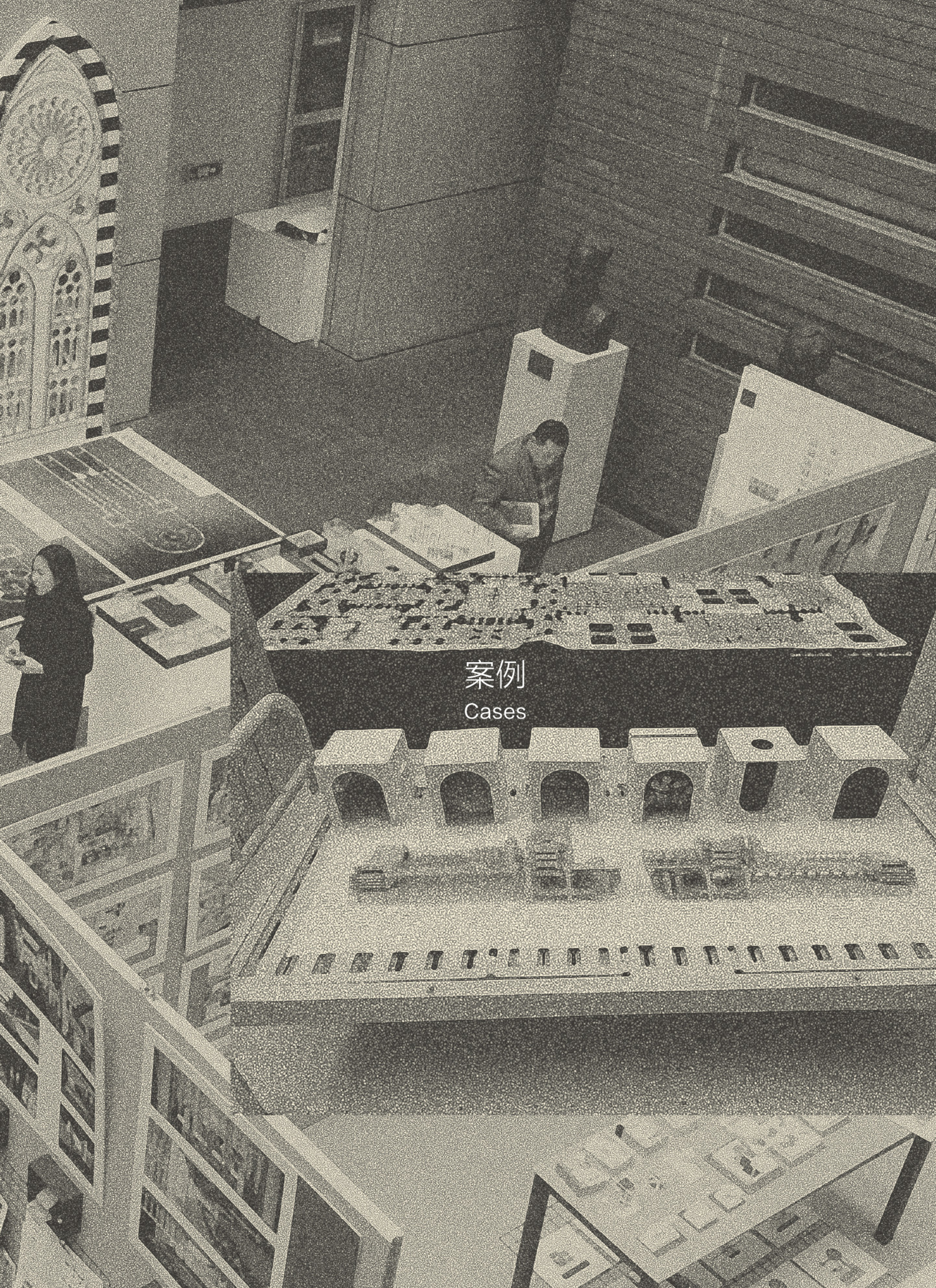


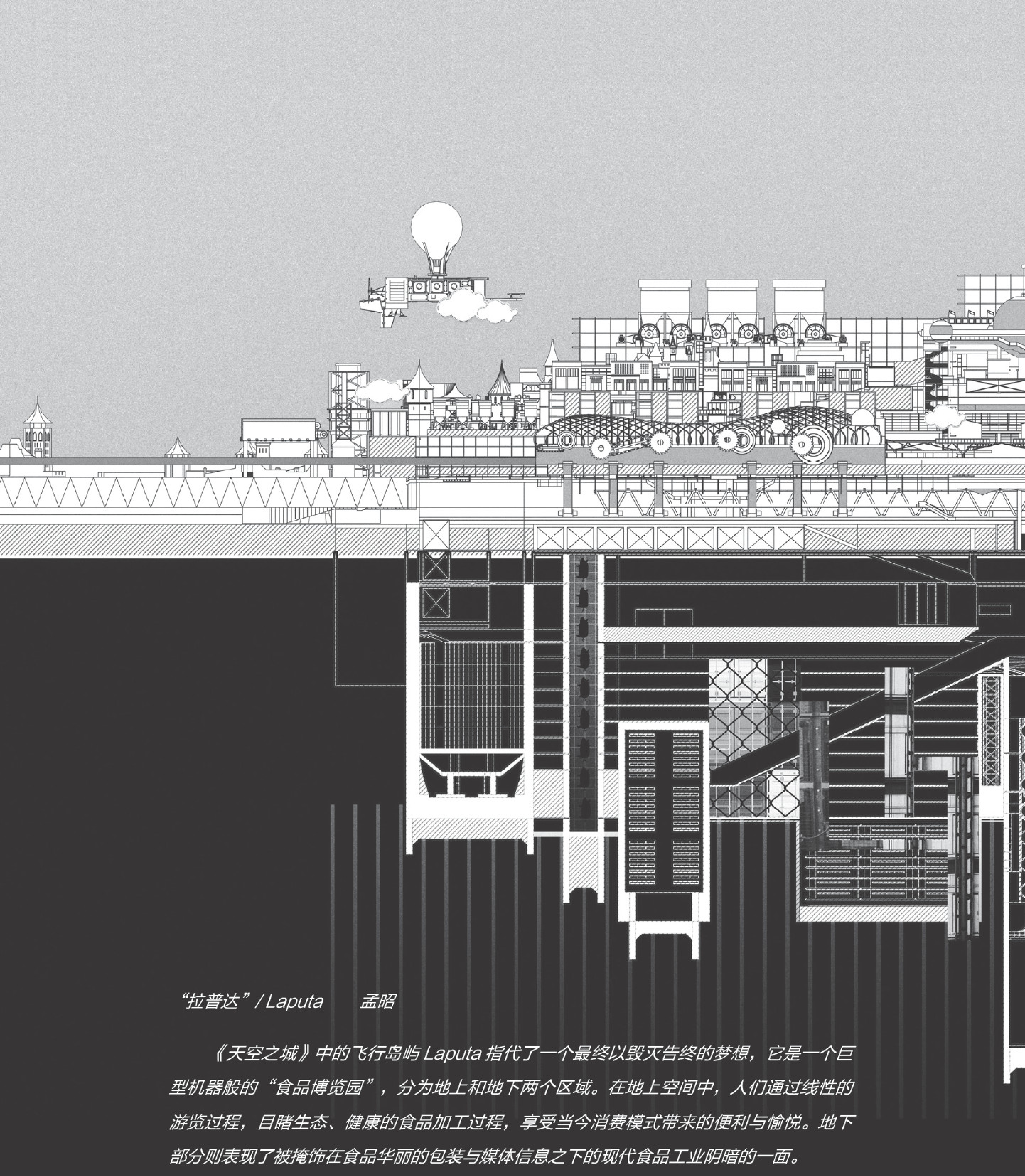
图2-10
王文武 空间叙事意象



专业设计 3-4 课程展览



案例
Cases



“拉普达” / Laputa　　孟昭

《天空之城》中的飞行岛屿 Laputa 指代了一个最终以毁灭告终的梦想，它是一个巨型机器般的“食品博览园”，分为地上和地下两个区域。在地上空间中，人们通过线性的游览过程，目睹生态、健康的食品加工过程，享受当今消费模式带来的便利与愉悦。地下部分则表现了被掩饰在食品华丽的包装与媒体信息之下的现代食品工业阴暗的一面。

图 2 - 11
“拉普达”剖立面图

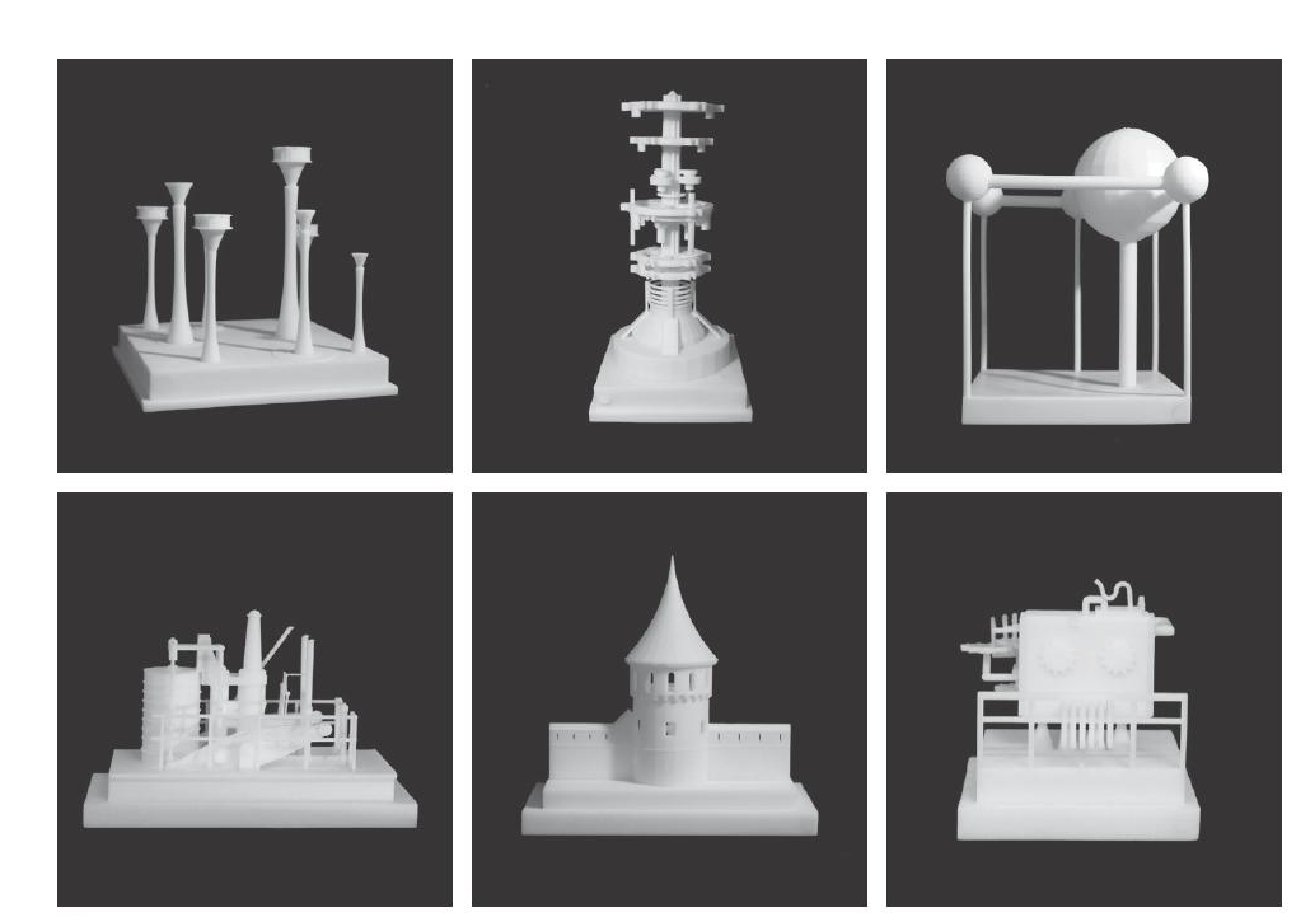


图2－ 12
机器模块模型






图2－ 13
电影中的蒸汽朋克元素

食品问题：工业社会生产方式，拉开了人与食物之间的距离。联系两者的媒介随着工业发展也不断变化。
互联网：人与食物被刻意地营造一种“近”的关系。
包装消费：通过包装与媒体信息来感知而非亲自品尝。
流水线标准化生产：食品加工制作的全过程由机器完成，代替了传统手工的制作工艺。
媒体传播：传播赋予了食品华丽的标签，将食品的味觉通过广告画面与信息舆论传播给消费者。
交通运输与冷藏保鲜技术：食材被尘封在冷冻柜中，添加着各种防腐保鲜的添加剂。
餐桌上的消费模式：食品更为广泛地参与到人们的社会交往之中，变为一种媒介物。
快餐文化：标准化的快餐消费食品成为快节奏的人群生活的一部分。
生物技术：利用生物技术，改变动物原有的生理特性。
工业化驱动：工业社会生产方式，拉开了人与食物之间的距离。

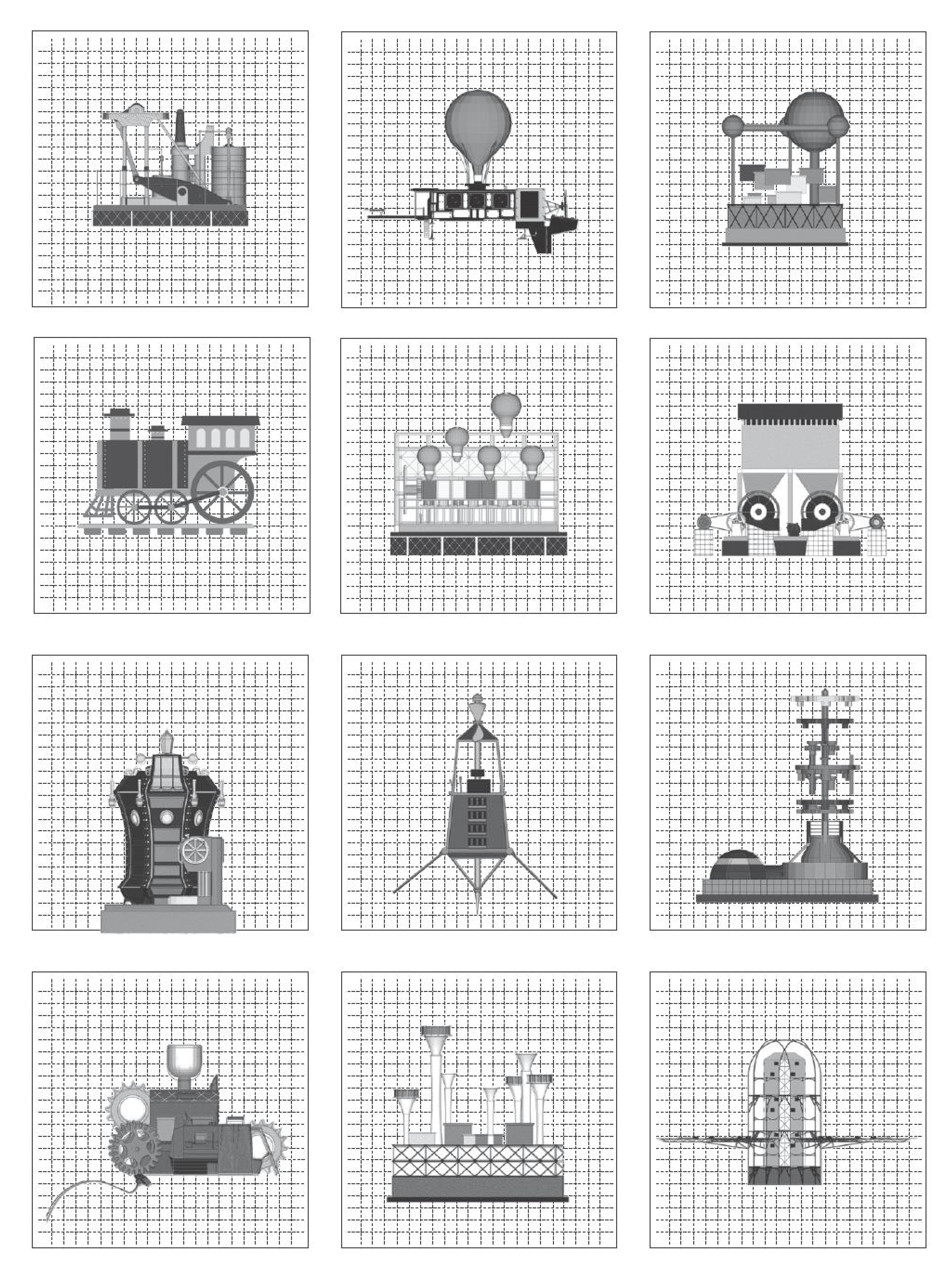
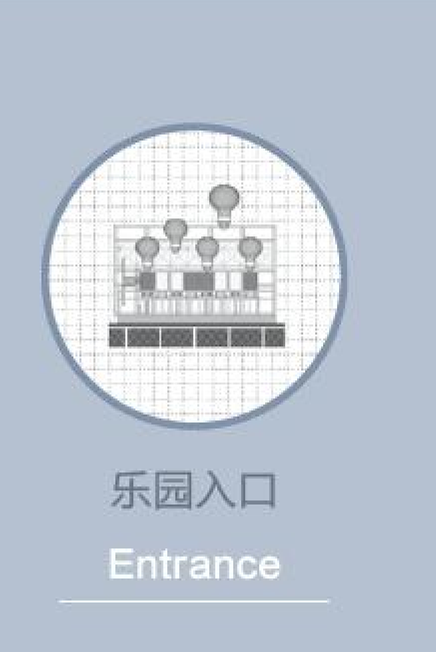
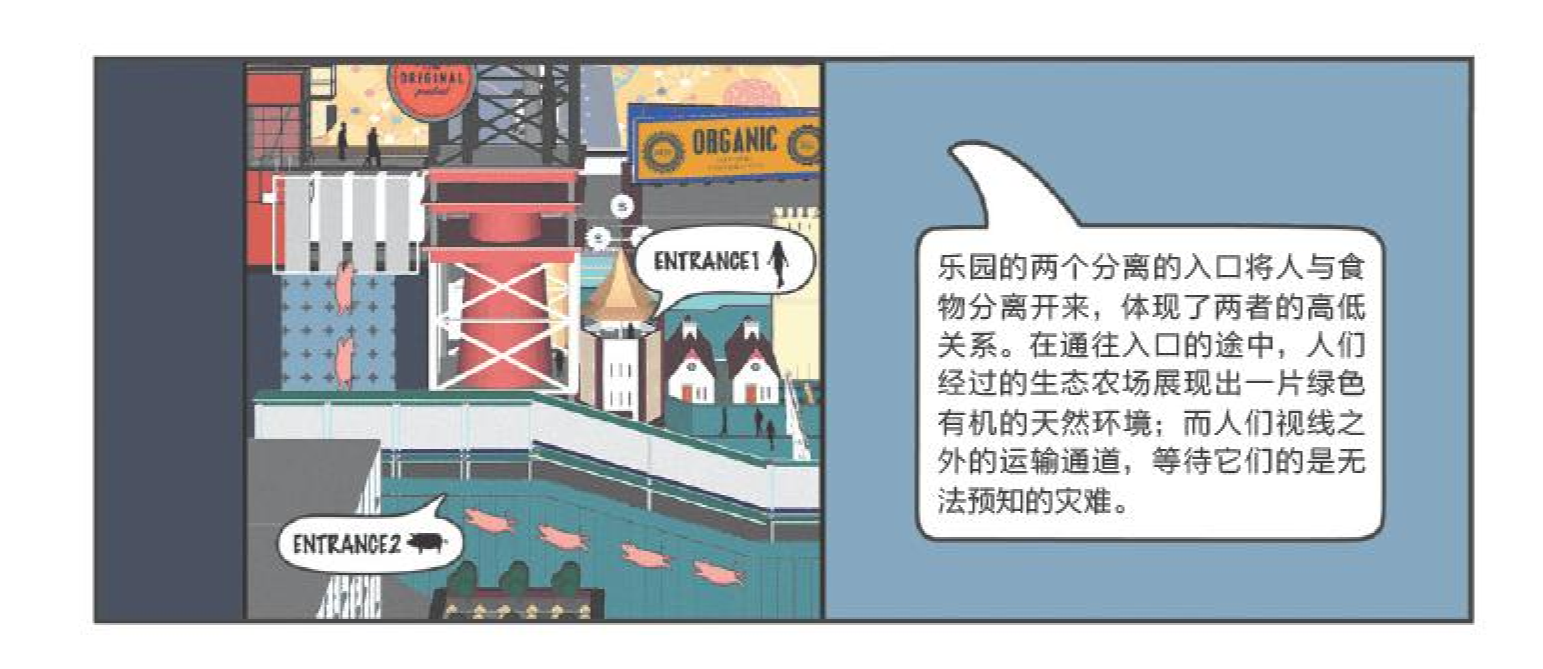


图 2 - 14
空间原型



乐园入口

Entrance







有机农场

Farm

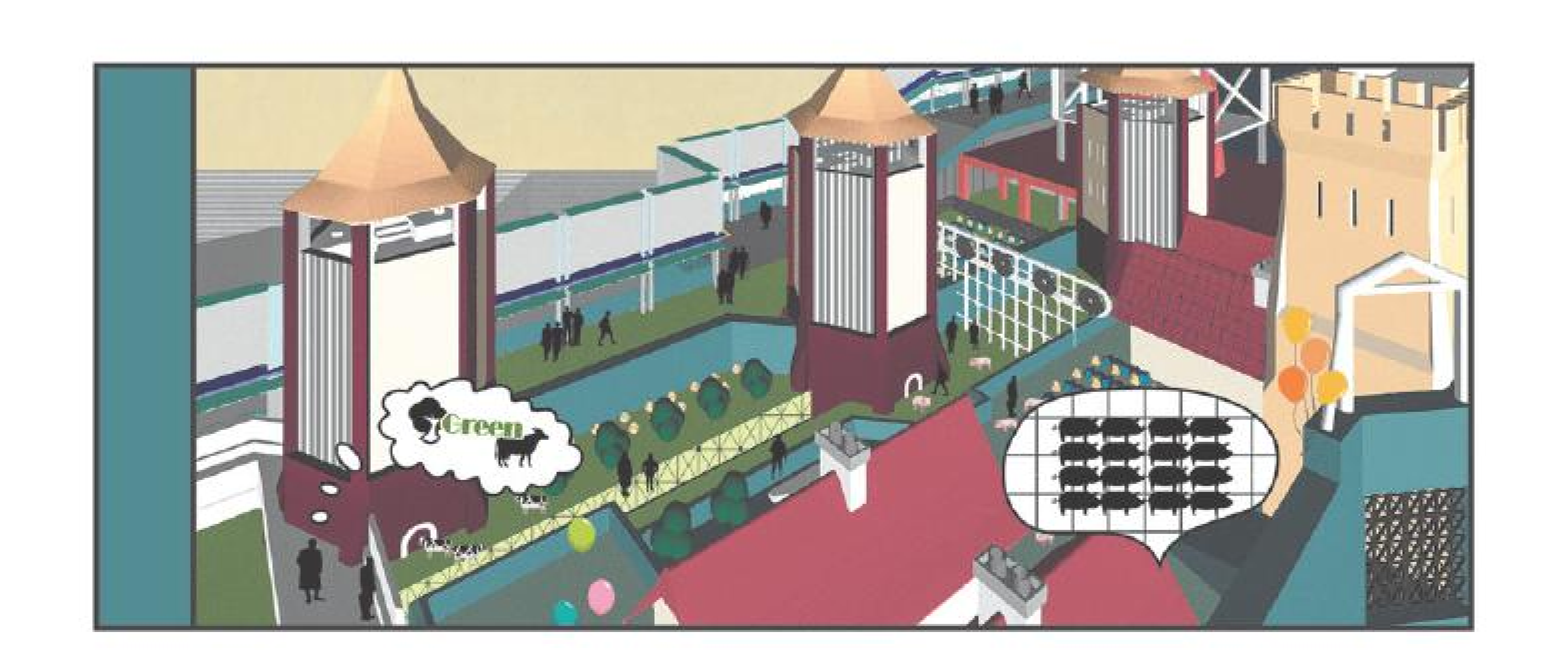




图 2-15

公园入口和有机农场效果详解

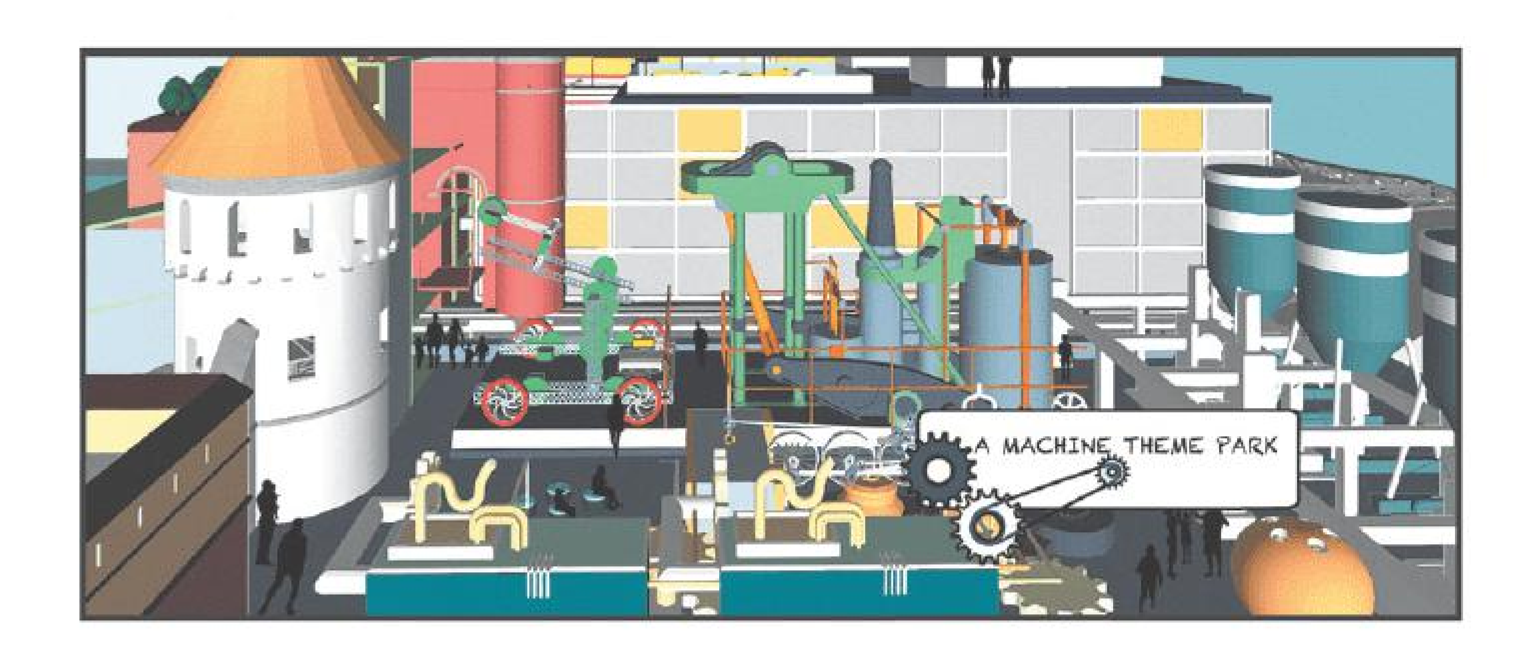


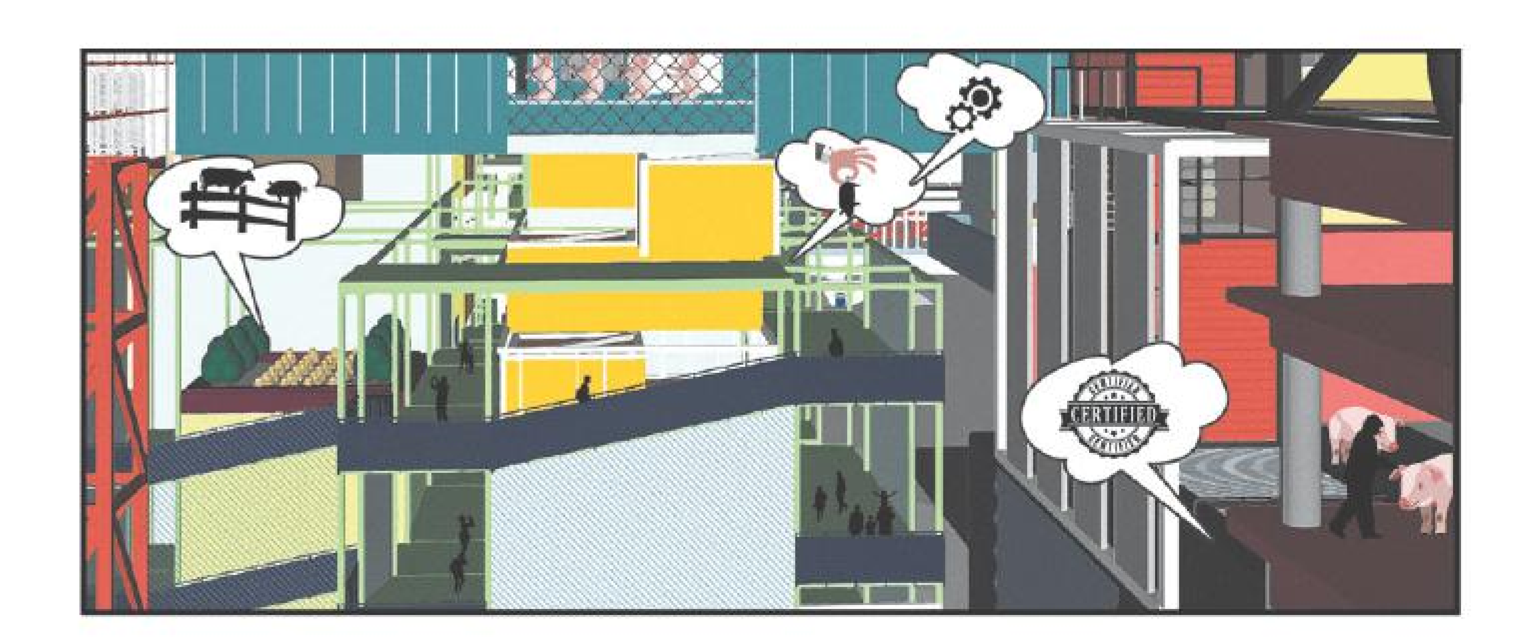


主题公园

Theme Park

进入乐园，首先看到的是一个机器主题公园，各色生产机器为人们提供了一个自由的娱乐场所，感受着工业文明带来的震撼与繁华。营造出科技带给人的美好未来。



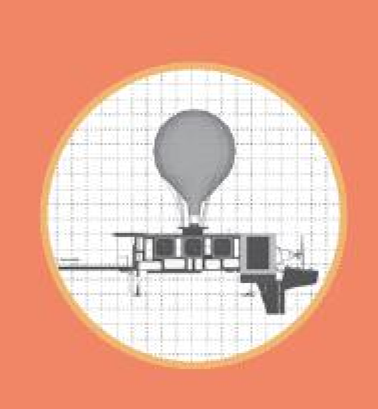


挑选区

Picking Area



图 2- 16
主题公园和挑选区效果详解

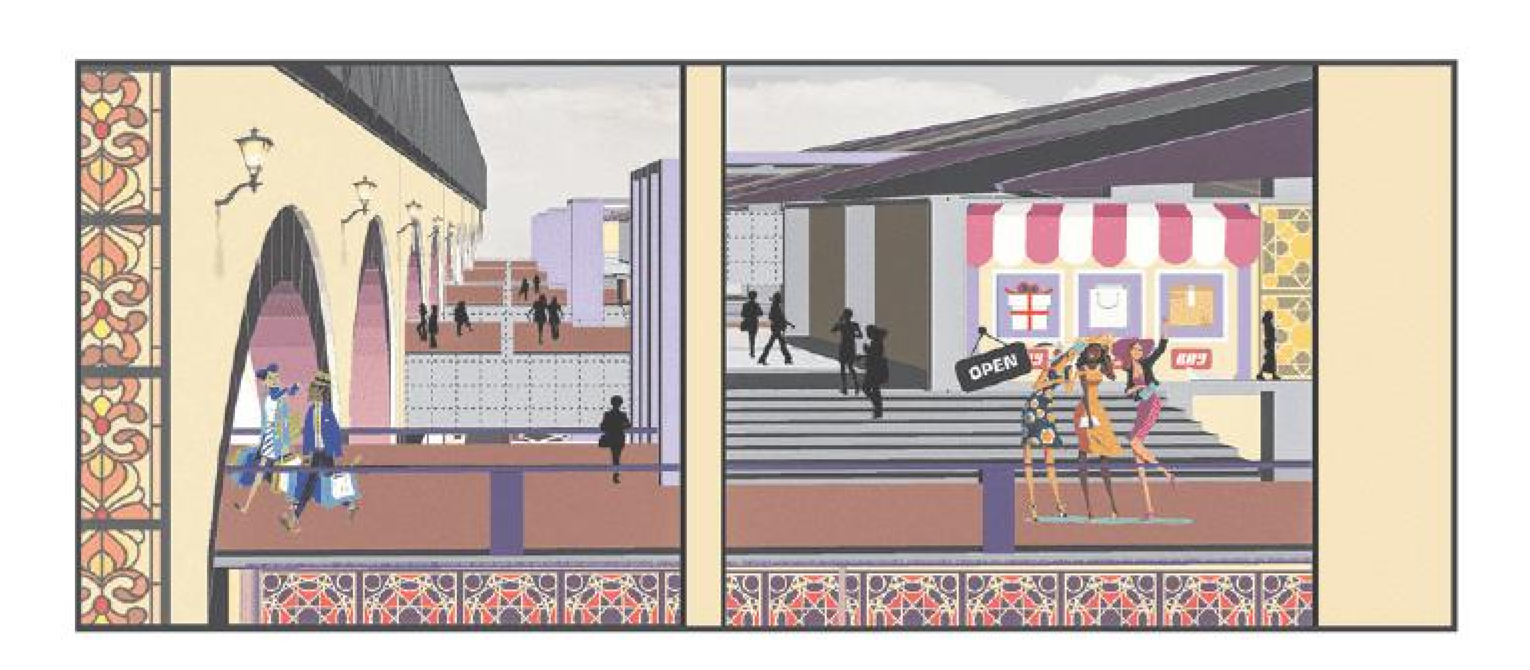


交往集会区

Public Communication Area

在现代生活方式中，食物的仪式感意味着食物成为人与人间交往的沟通媒介。各色风味的食品都能在不同餐馆中买到。食品更为广泛地参与到人们的社会交往中。





运输物流区



Transport Logistics Area



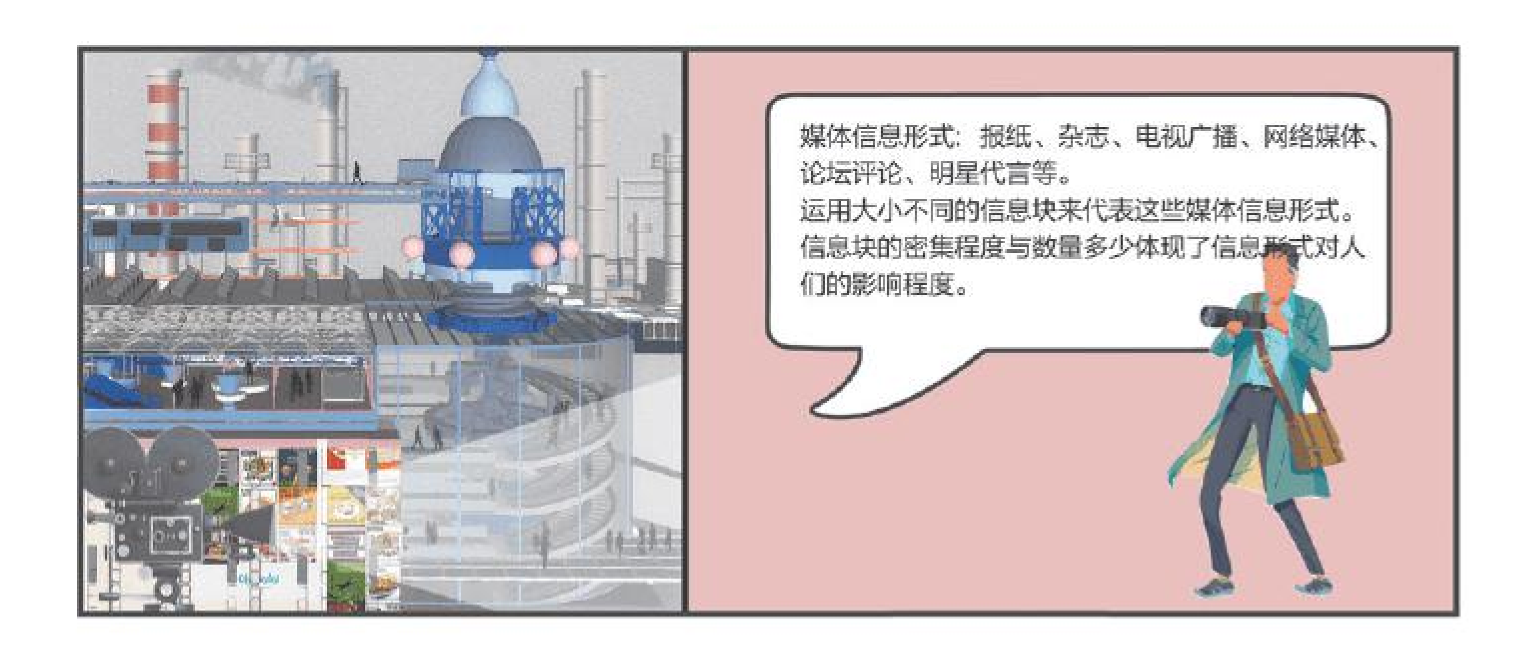


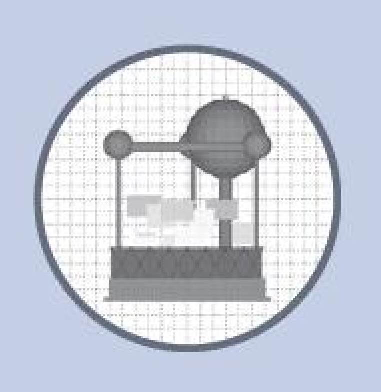
图 2- 17
交往集会区和运输物流区效果详解











媒体信息展区

Media Exhibition Area

食物与人的距离变远了，而这种隔绝源自于媒体信息对人们的影响。
人们通过媒体信息"感受"食物，而非通过直接品尝。

食品发布会

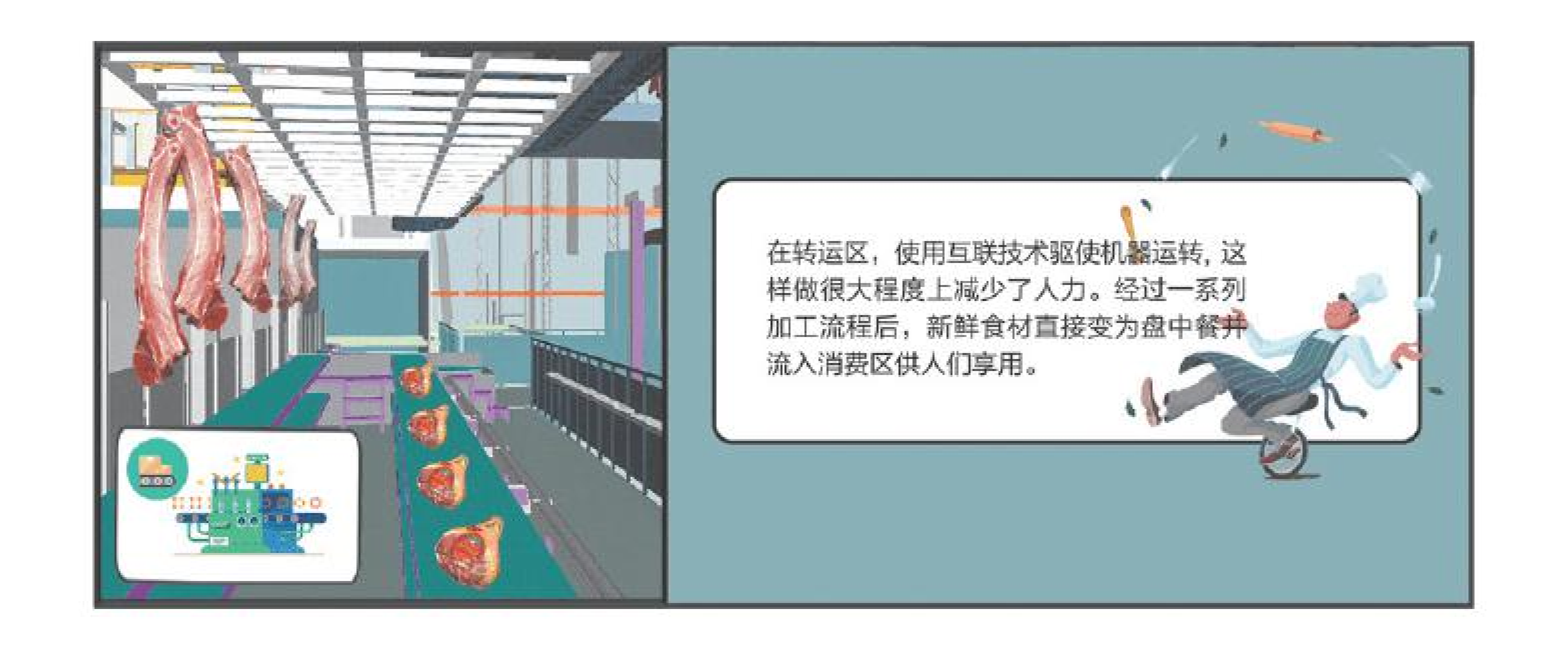
Food Press Conference

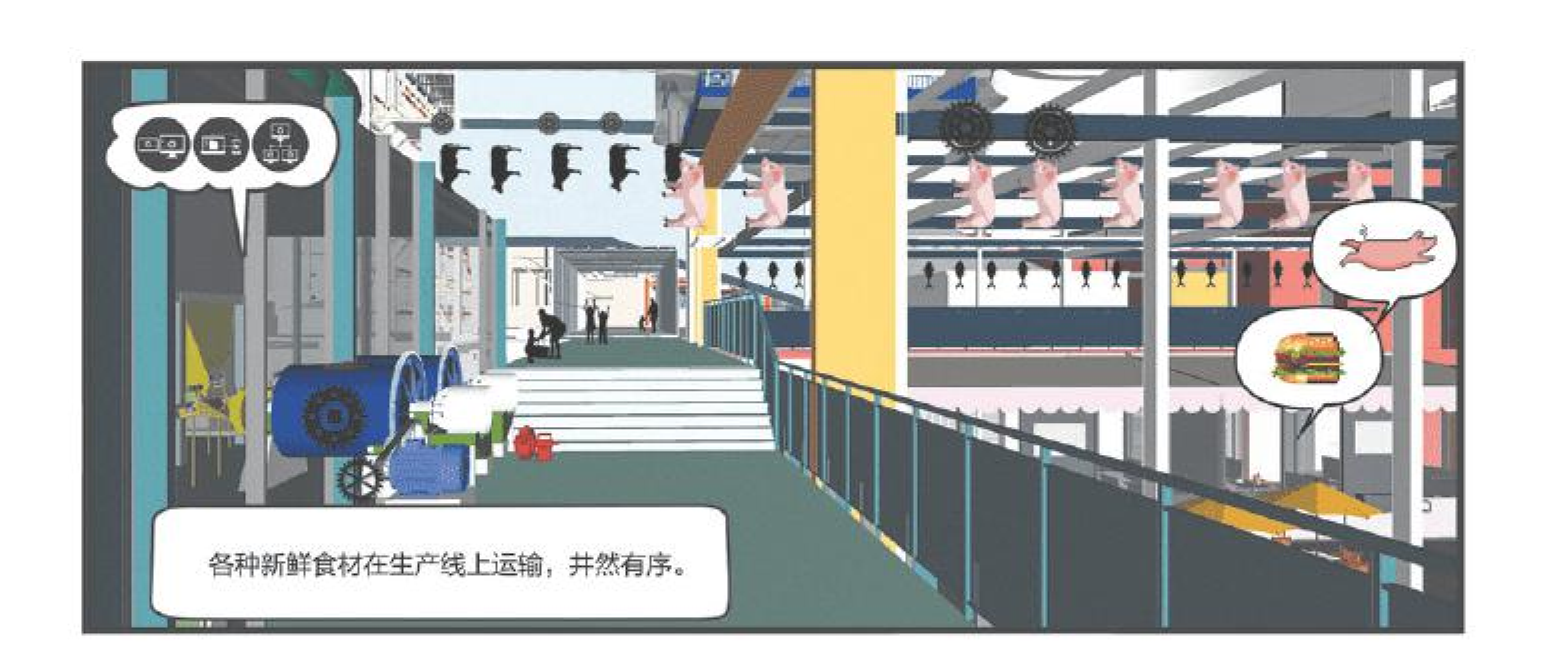
图 2-18
媒体信息展区和食品发布会效果详解



转运区

Transfer Area





消费区

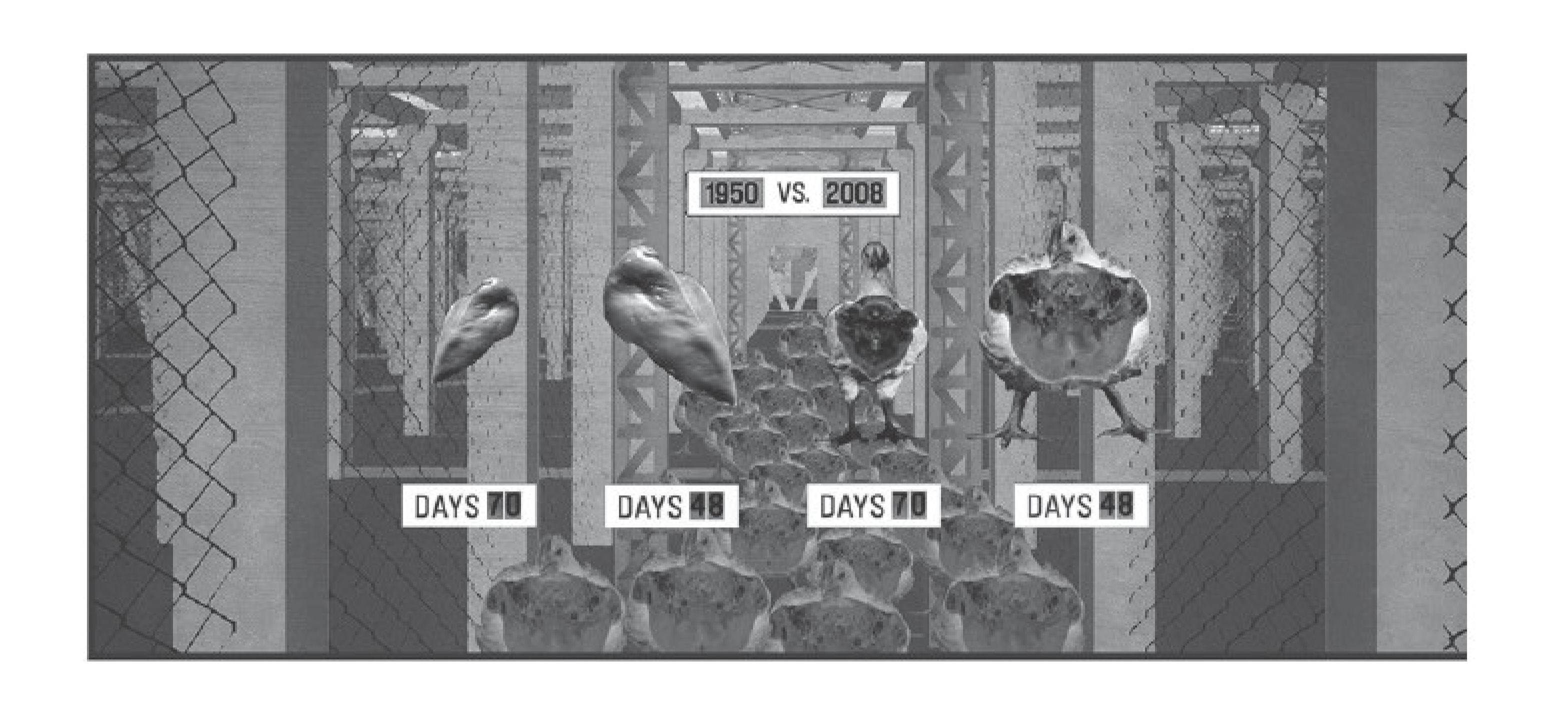
Consumption Area

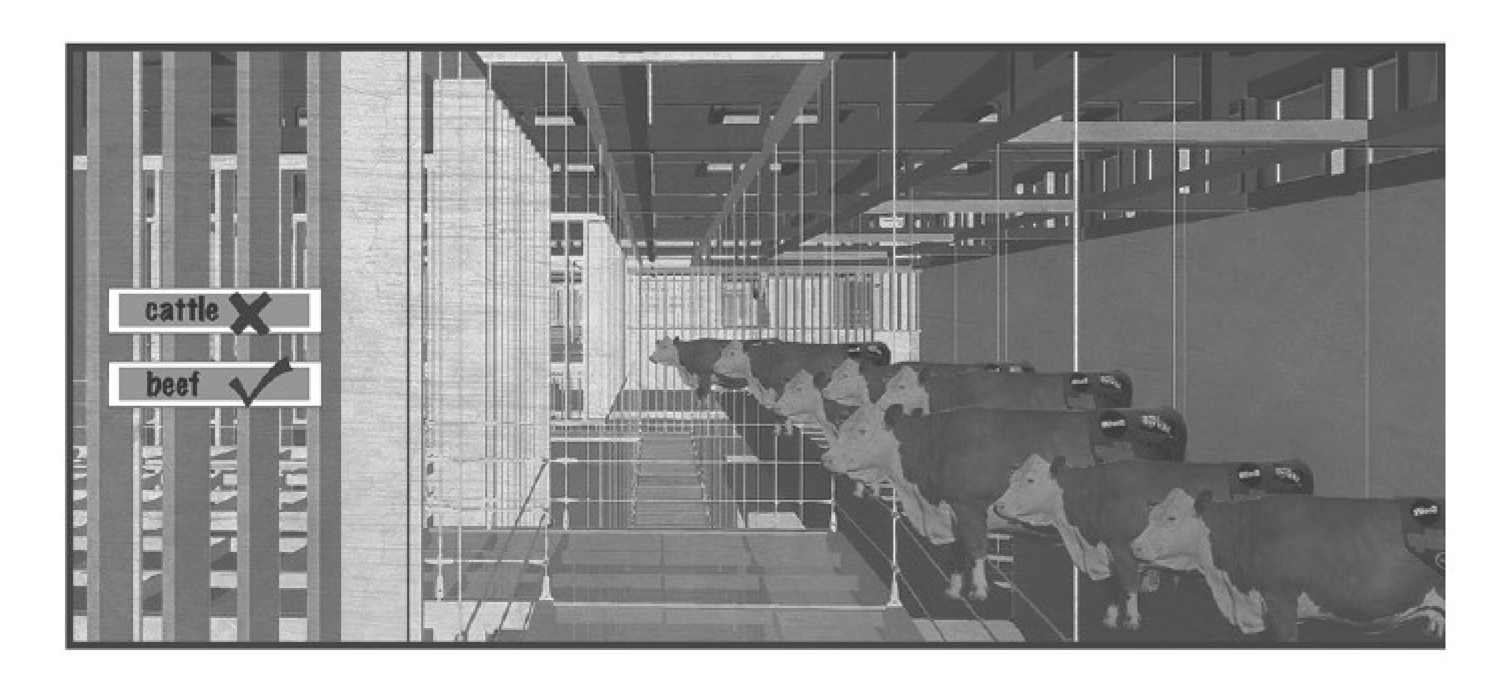


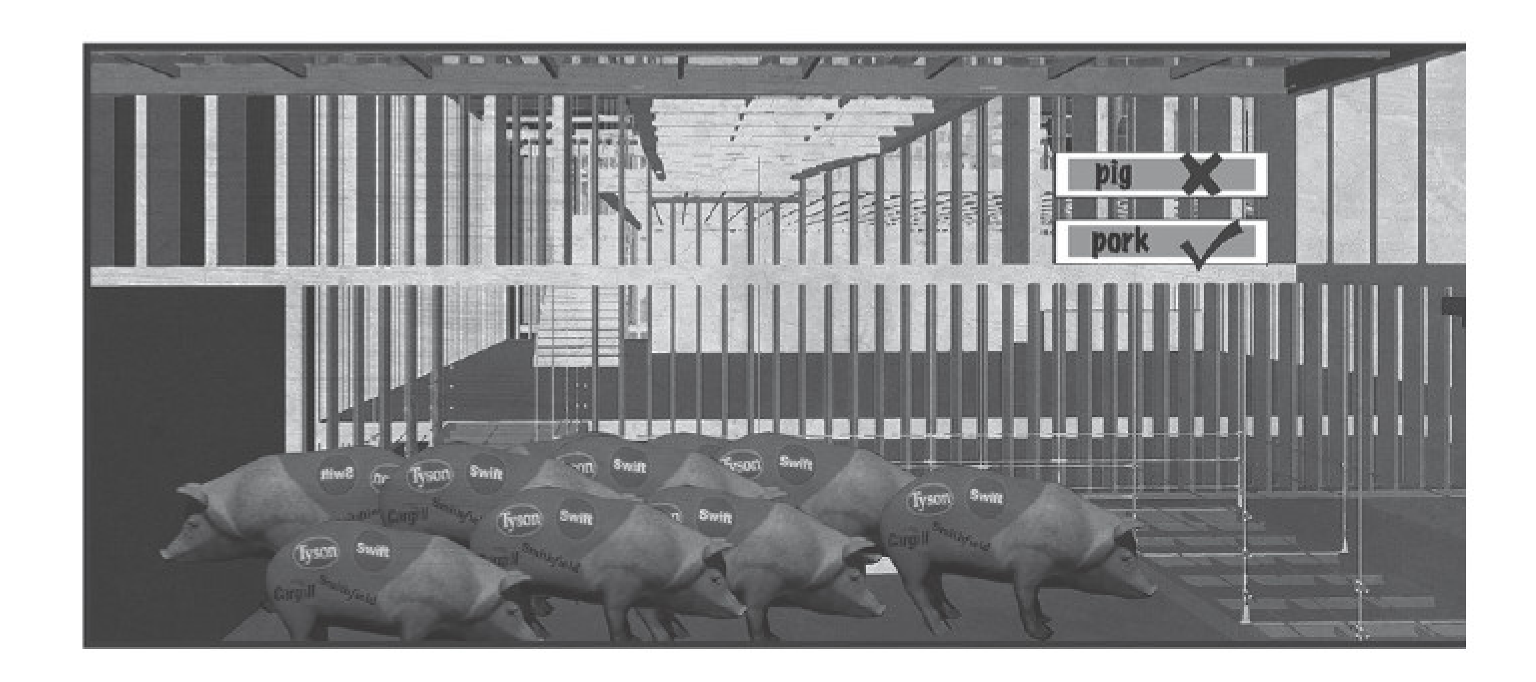


图 2- 19

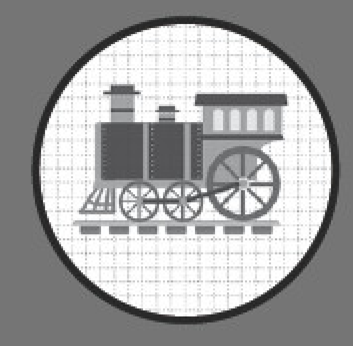
转运区和消费区效果详解











地下交通运输区

Underground Transportation

交通运输业与冷藏保鲜技术的发展，令食材变得不那么新鲜，它们被关在冷冻柜里，添加着各种防腐保鲜的添加剂，即使经历了数月的冷藏仍能向消费者展现绿色新鲜的样貌。

大规模生产

Mass Production

工业化驱动人们的生活方式发生转变，工业社会的生产方式拉开了人与食物之间的距离。

大规模机械化制造，食品加工制作的全过程由机器完成，代替了传统手工最为纯粹质朴的制作工艺。

生物技术

Biotechnology

生物技术改变了动物原有的生理特征，只为了长出更多的鸡胸肉或产出更多的蛋。人们眼中没有牛，只有牛肉；没有猪，只有猪肉。

图 2 - 20
地下交通运输区、大规模生产和生物技术效果详解

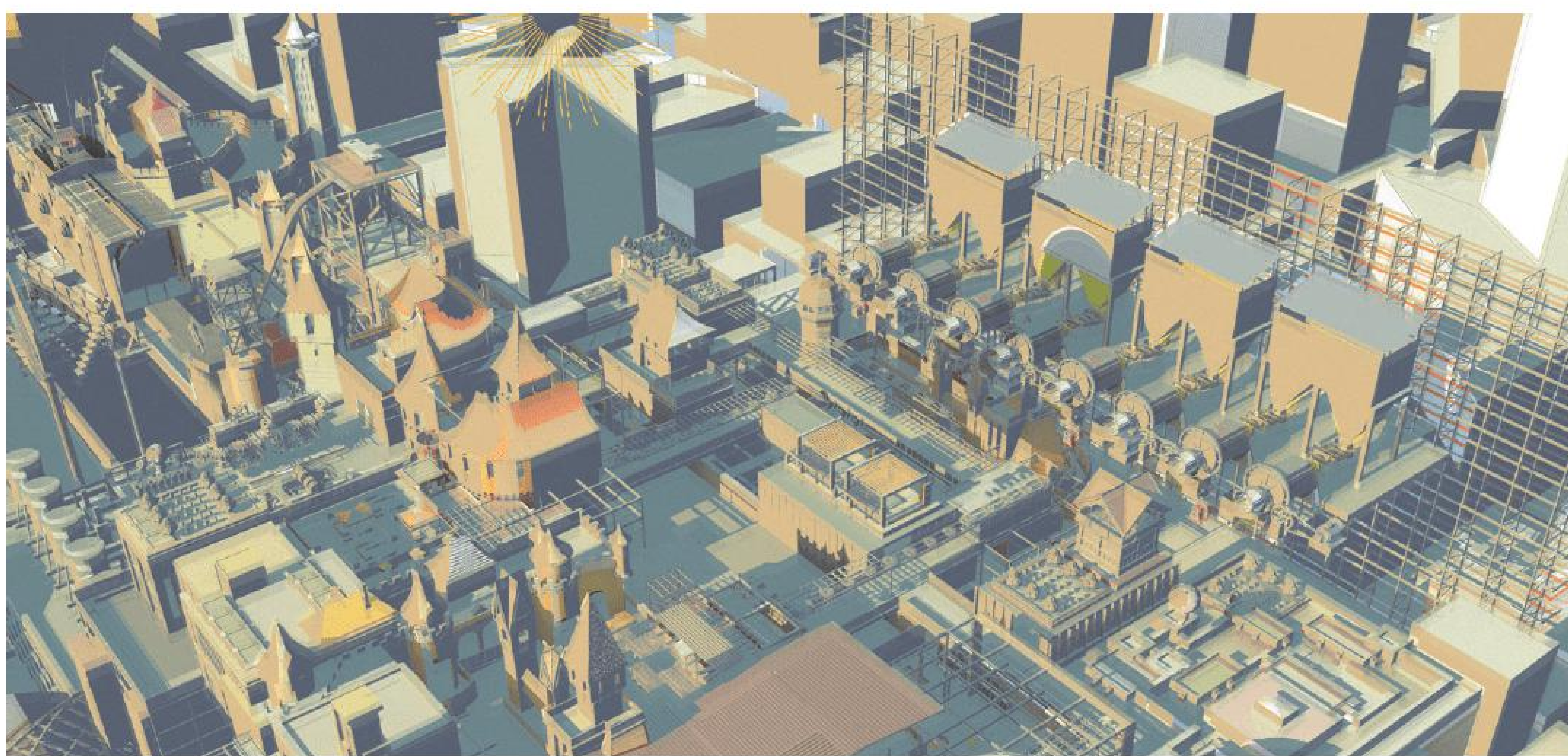


图 2-21
媒体信息展区
入口挑选区



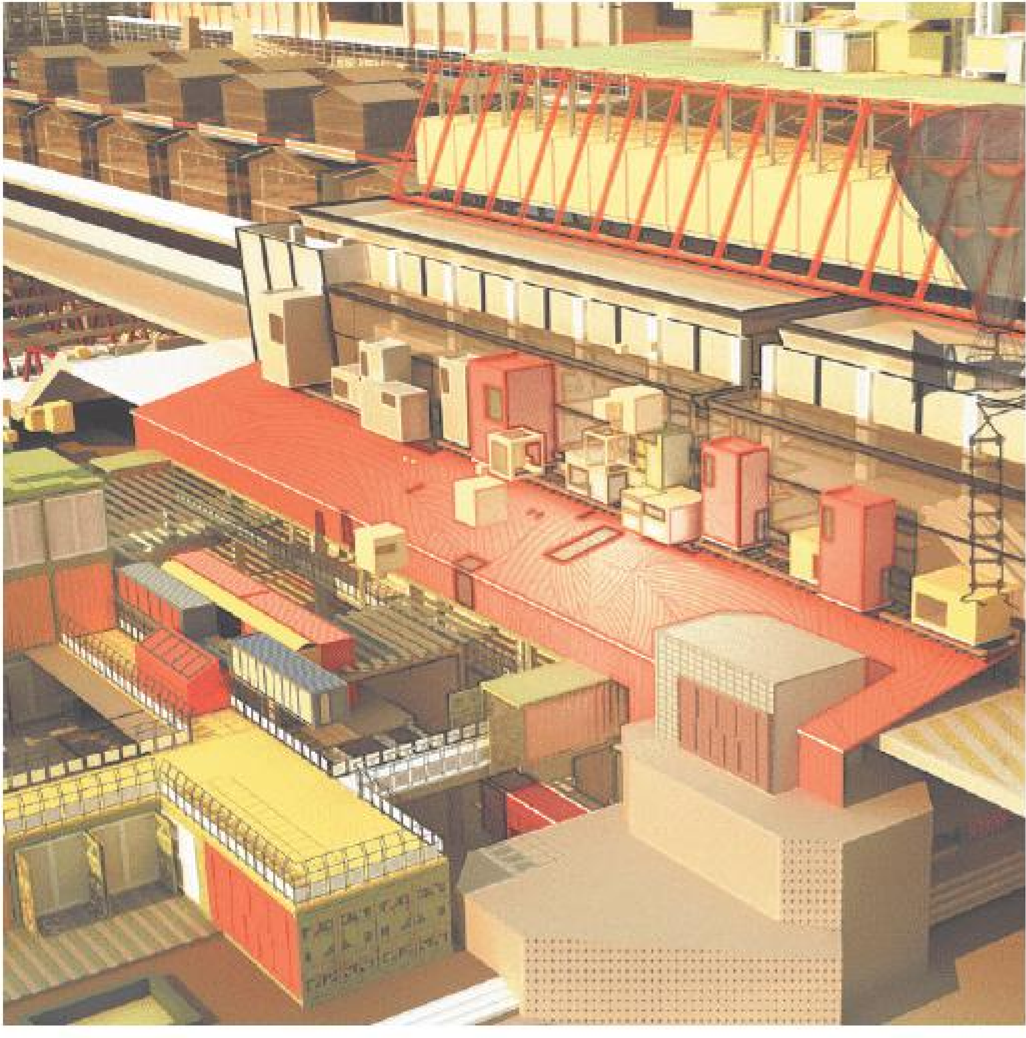
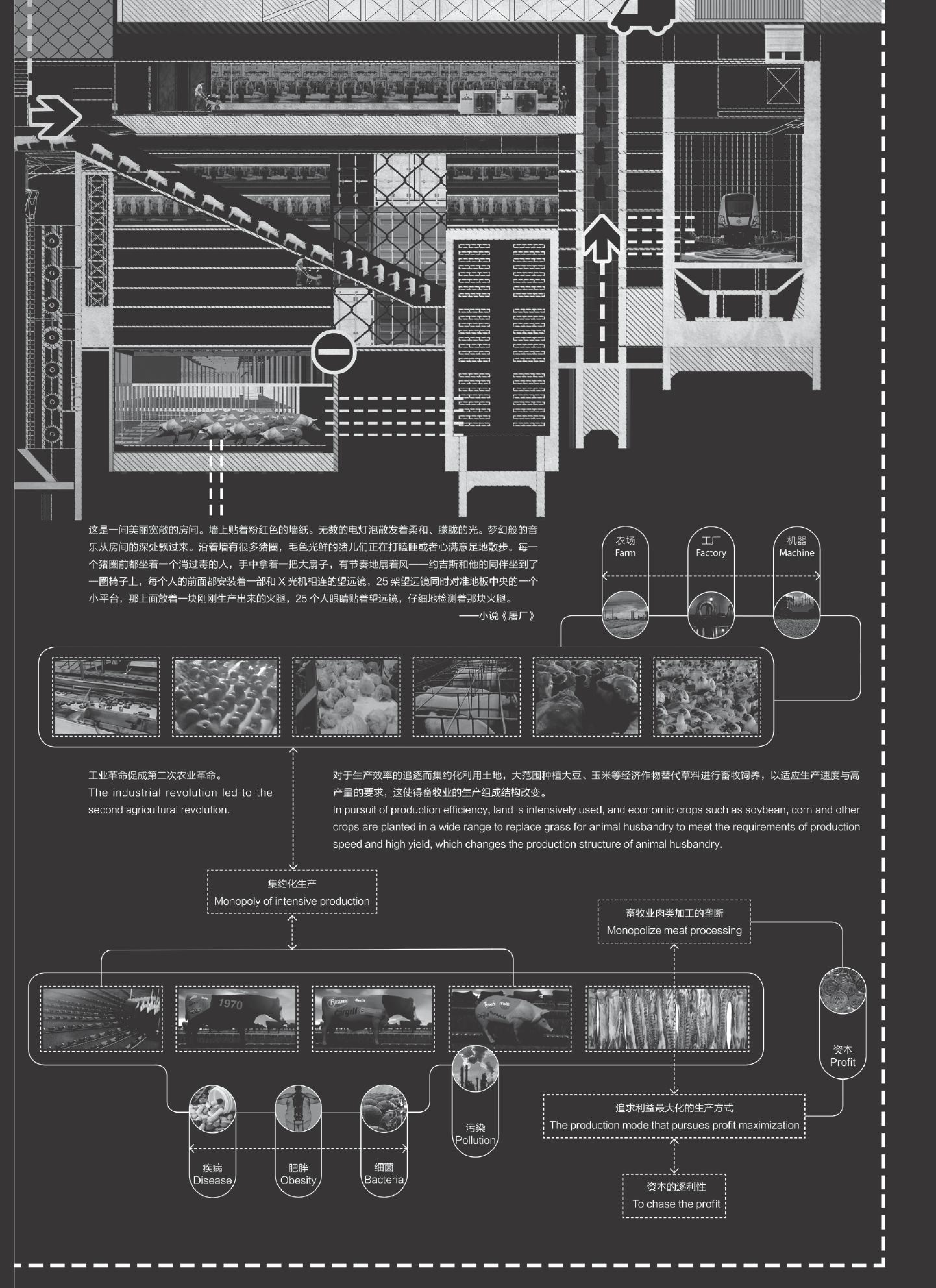
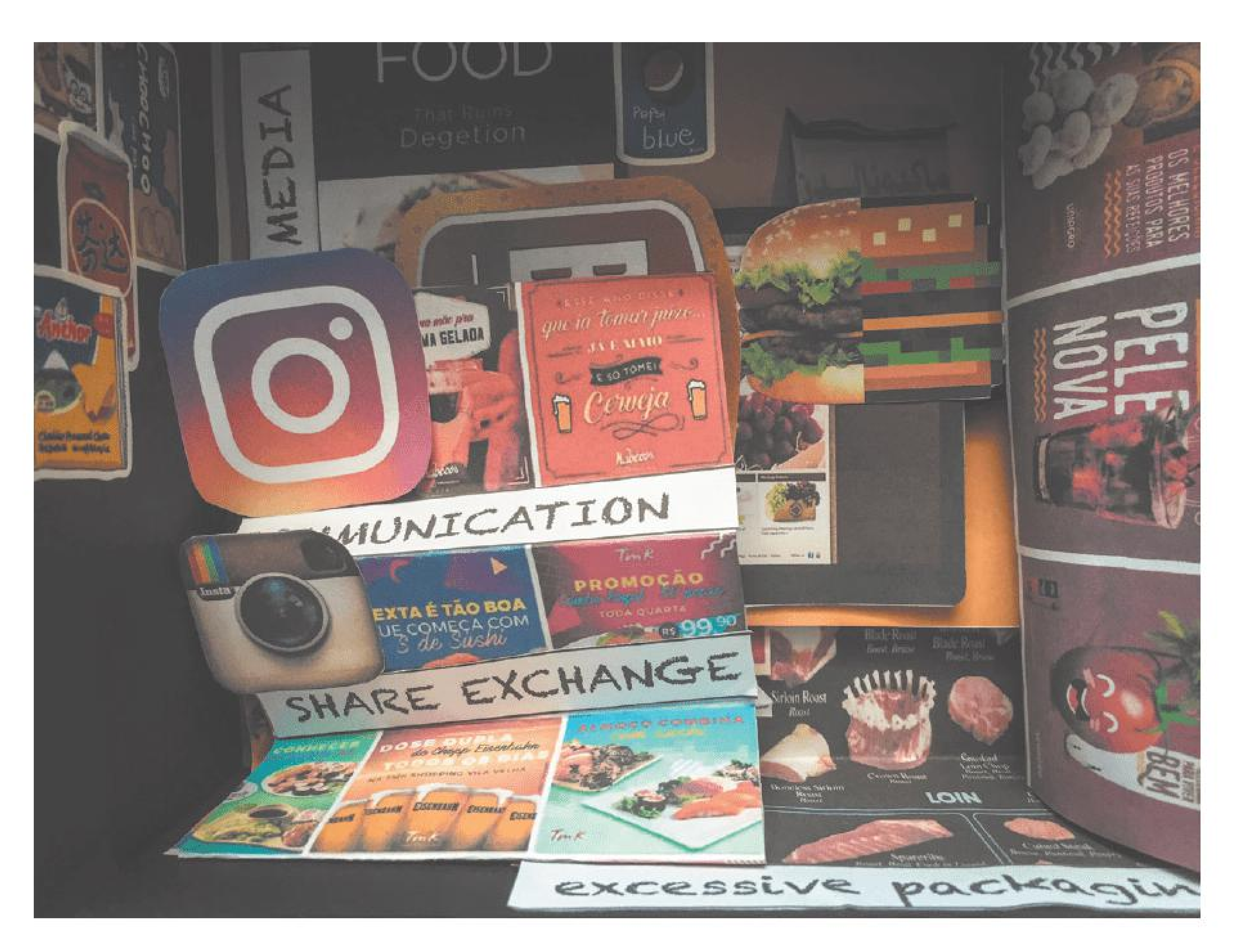


图 2 - 22
消费交往乐园
机器主题公园；物流与包装区



这是一间美丽宽敞的房间。墙上贴着粉红色的墙纸。无数的电灯泡散发着柔和、朦胧的光。梦幻般的音乐从房间的深处飘过来。沿着墙有很多猪圈，毛色光鲜的猪儿们正在打瞌睡或者心满意足地散步。每一个猪圈前都坐着一个消过毒的人，手中拿着一把大扇子，有节奏地扇着风——约吉斯和他的同伴坐到了一圈椅子上，每个人的前面都安装着一部和 X 光机相连的望远镜，25 架望远镜同时对准地板中央的一个小平台，那上面放着一块刚刚生产出来的火腿，25 个人眼睛贴着望远镜，仔细地检测着那块火腿。
——小说《屠厂》
农场
Farm
工厂
Factory
机器
Machine
工业革命促成第二次农业革命。
The industrial revolution led to the second agricultural revolution.
对于生产效率的追逐而集约化利用土地，大范围种植大豆、玉米等经济作物替代草料进行畜牧饲养，以适应生产速度与高产量的要求，这使得畜牧业的生产组成结构改变。
In pursuit of production efficiency, land is intensively used, and economic crops such as soybean, corn and other crops are planted in a wide range to replace grass for animal husbandry to meet the requirements of production speed and high yield, which changes the production structure of animal husbandry.
集约化生产
Monopoly of intensive production
畜牧业肉类加工的垄断
Monopolize meat processing
1970
Tyson
Cargill
资本
Profit
污染
Pollution
追求利益最大化的生产方式
The production mode that pursues profit maximization
疾病
Disease
肥胖
Obesity
细菌
Bacteria
资本的逐利性
To chase the profit


FOOD
MEDIA
SHARE EXCHANGE
PELE
NOVA
PROMOÇÃO
Sirloin Roast
LOIN


TAMPOPO

图 2 - 23
展览现场

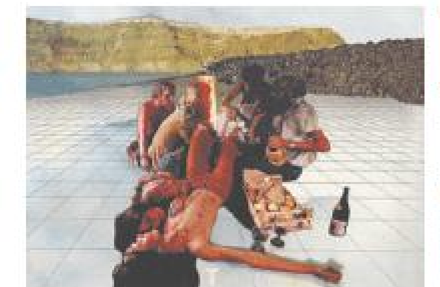
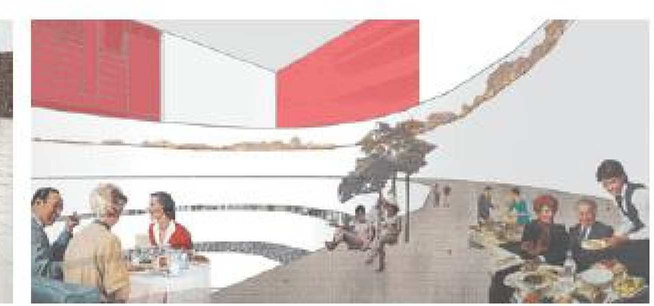
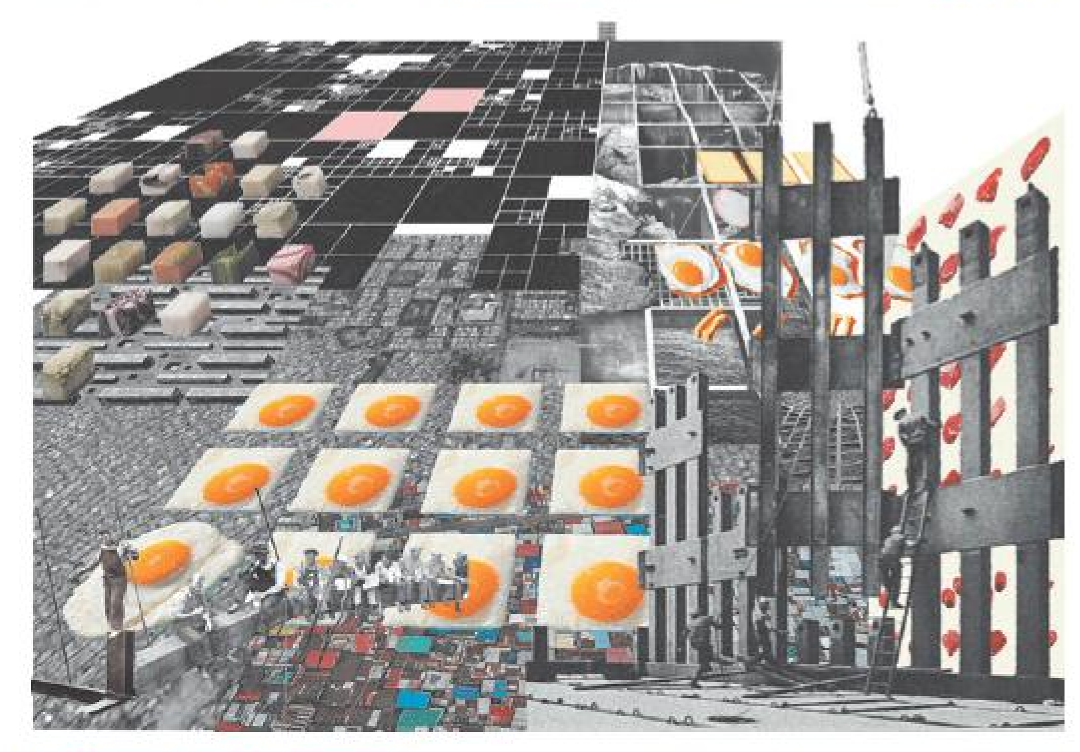








图2 - 24
《巴贝特盛宴》电影元素提取

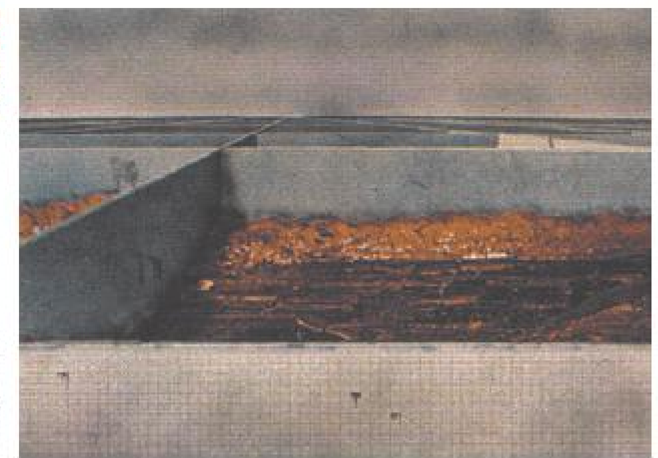


图 2 - 25
空间叙事意象





“伏瓦生”的胃　　张杰林

柯布西耶的“伏瓦生”计划被改造成一个垂直结构，城市内部核心是一个个如同“胃”一样的消化和分解食物资源的系统——贯穿整个城市，并由管道和桥梁相互连接。食物的新鲜度和来源等同于空间的等级：上层的食物新鲜而富有营养，由于浪费而流向下层。变质的食物会在系统中经过一系列的粉饰，如熏制、腌制、染色、日期篡改、添加化学药剂等，使得下层居民难以感知食物的腐败。每个层级网格化的布局使得同一层级内的居民生活在绝对公平之中。通过虚构一个表里不一的梦魇般的城市，我希望用食物隐射在自由平等的外衣下，资源分配的不均仍然牢牢地根植于当今社会之中。

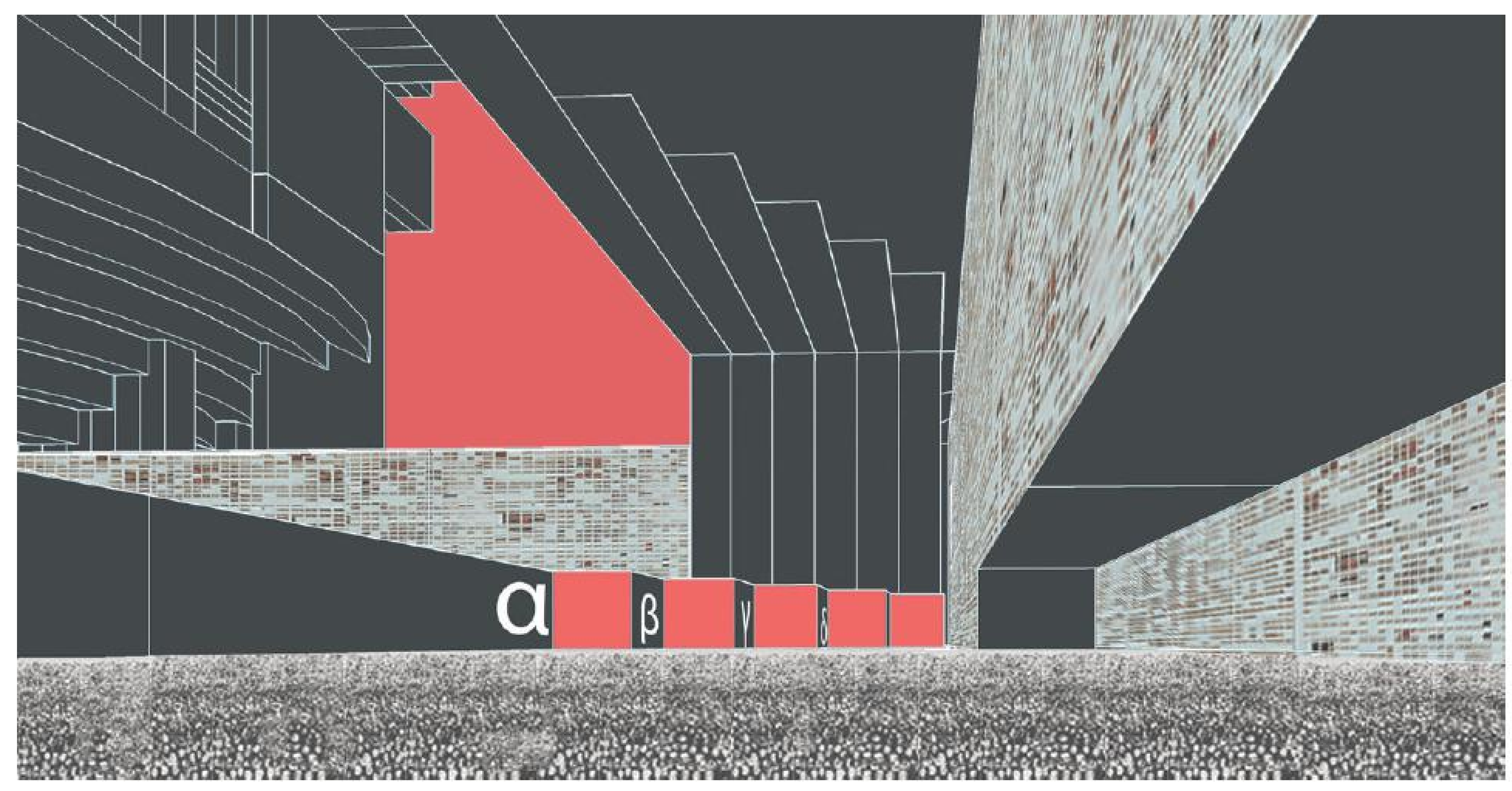


图2－ 26
城市街道1

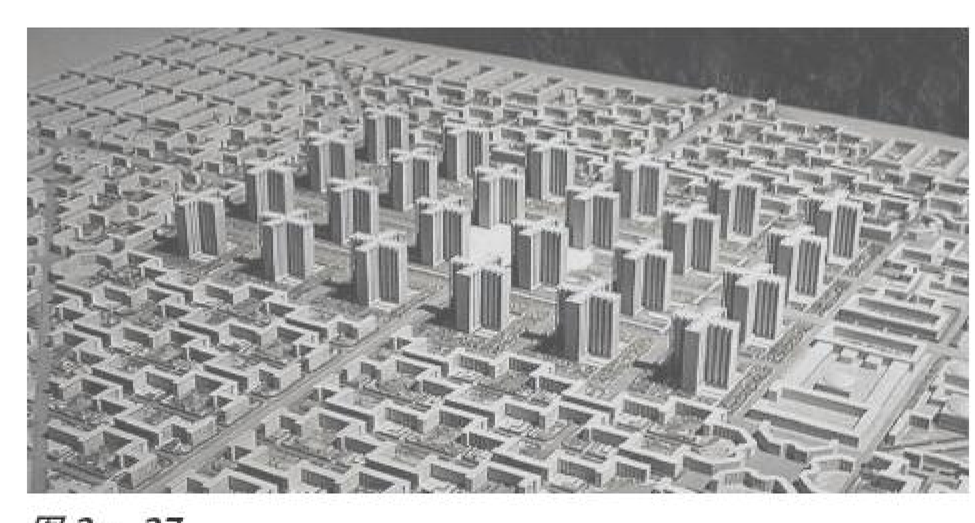
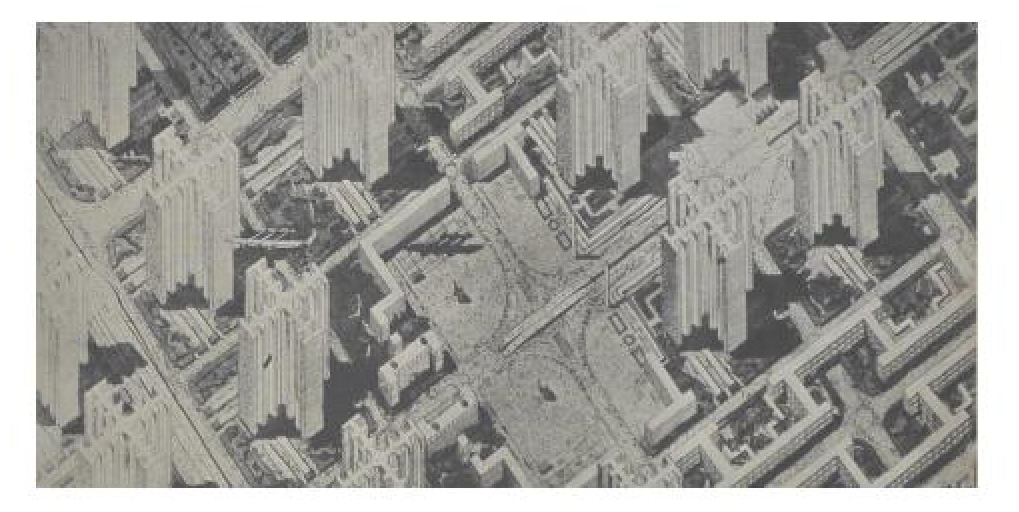



图2－ 27
柯布西耶的城市元素

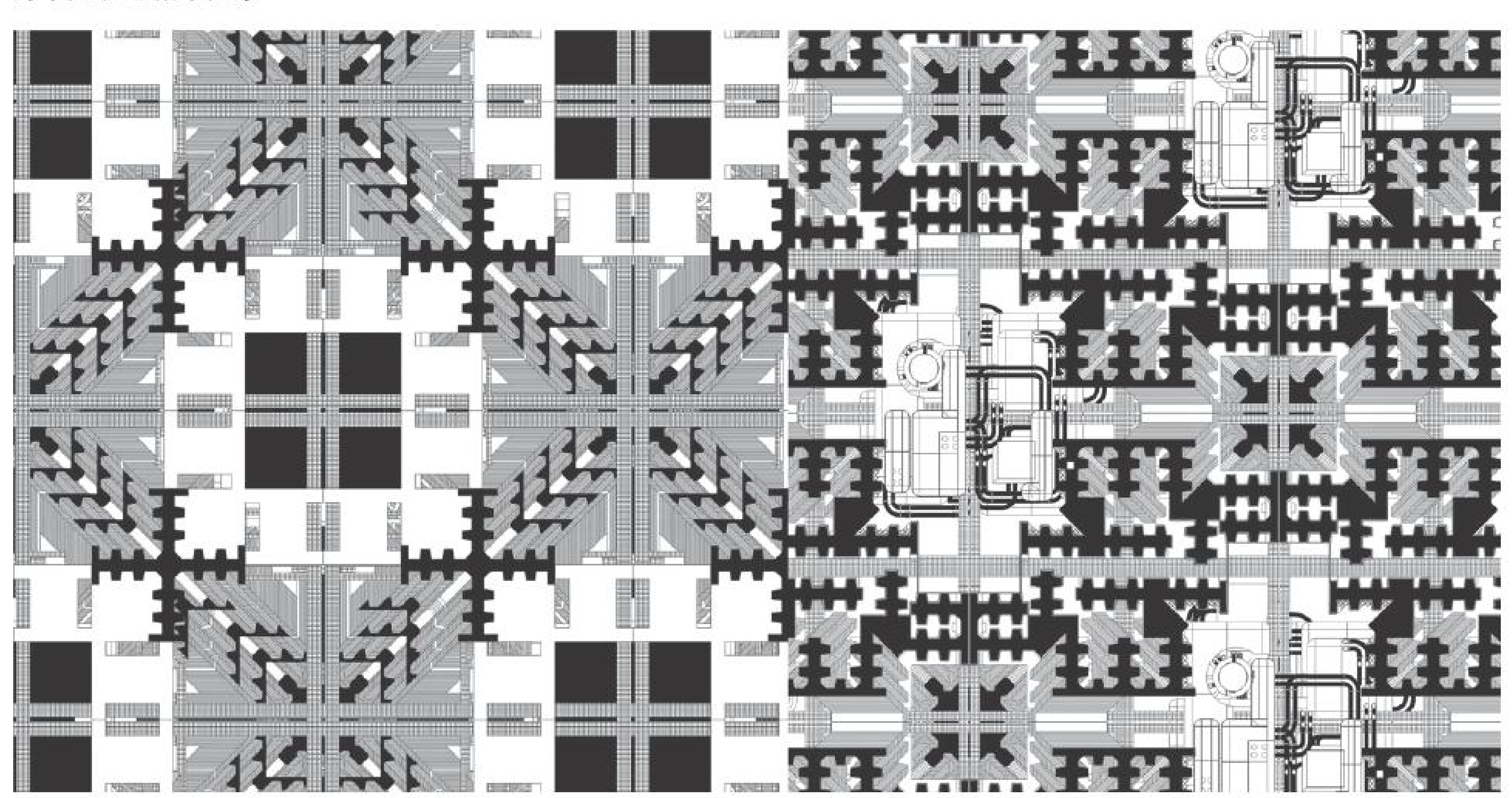


图2－ 28
平面图

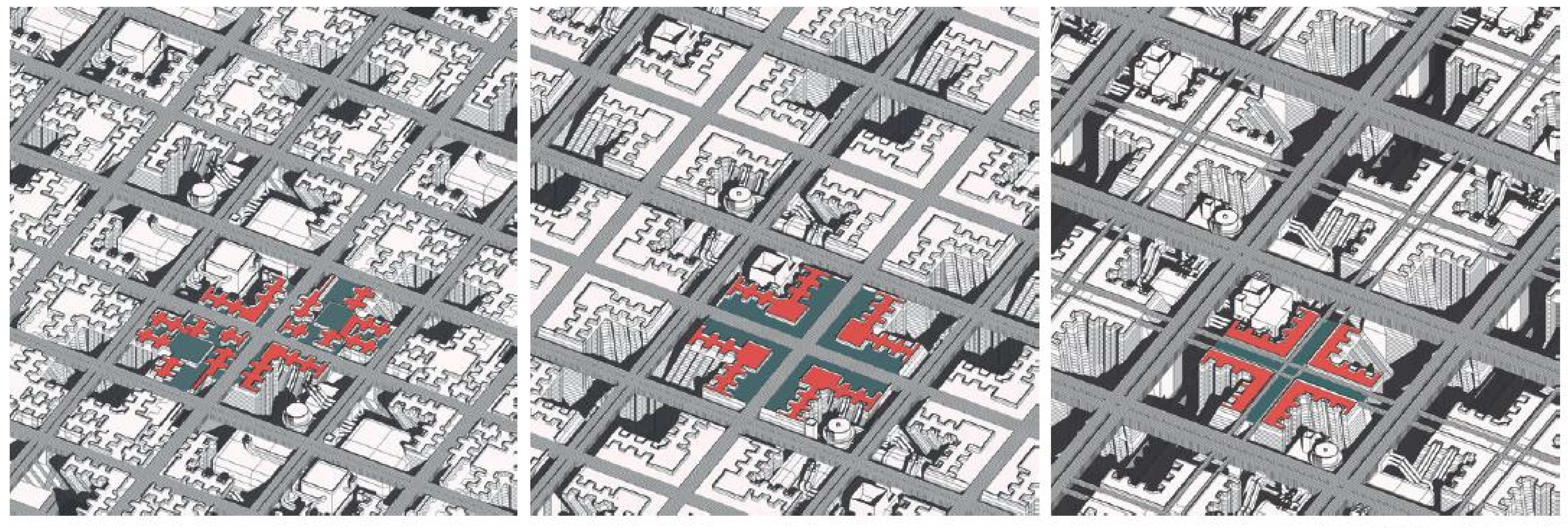


图 2 - 29
城市交通

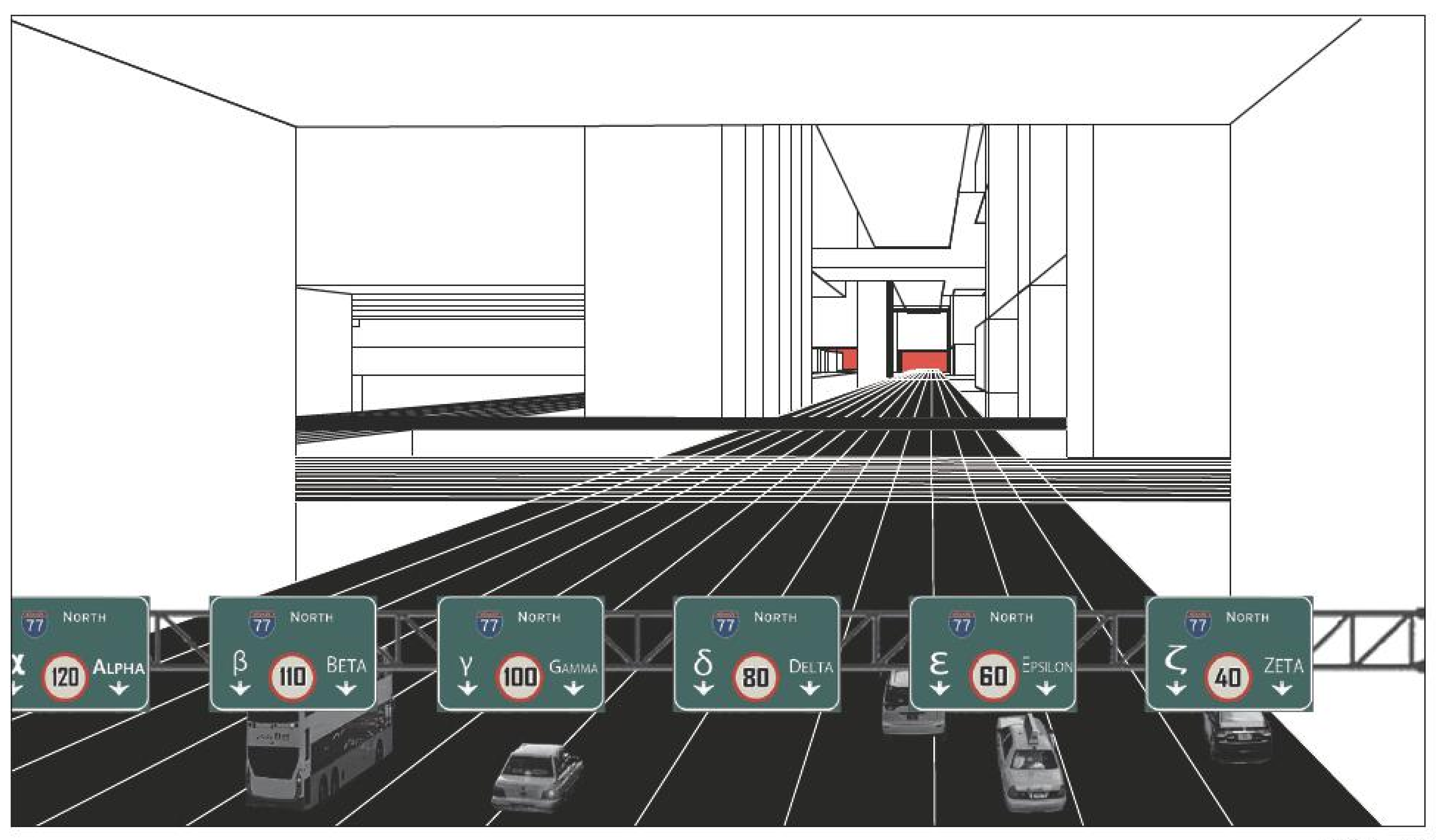


图 2 - 30
城市街道 2

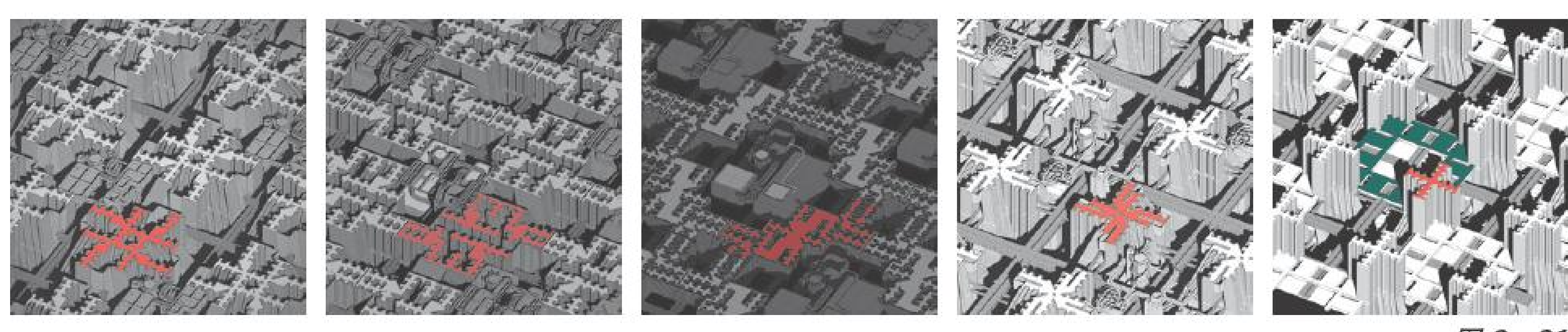
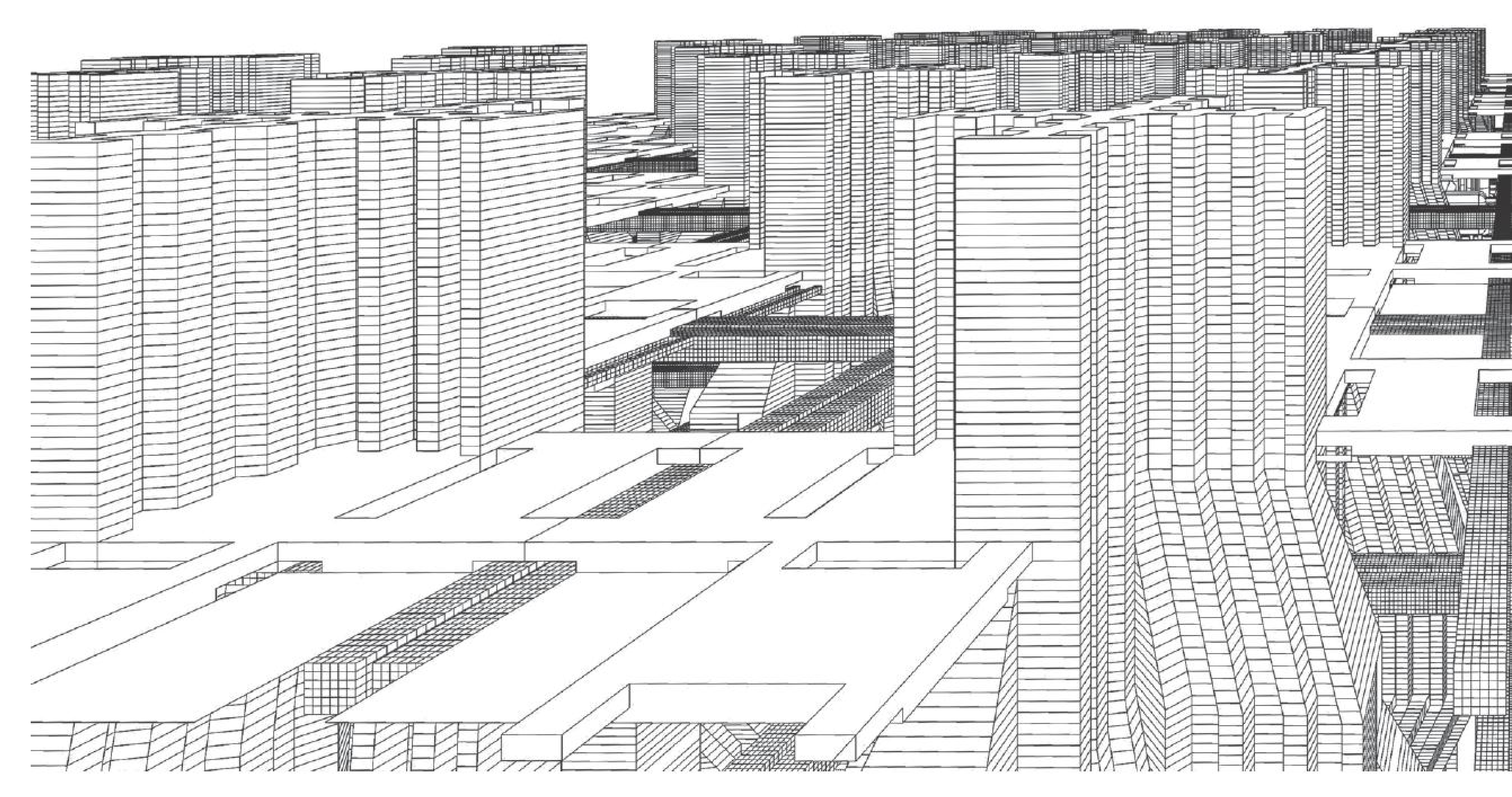


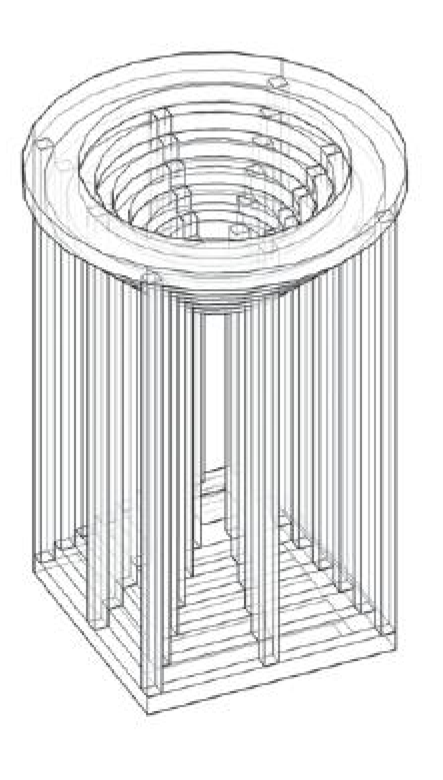
图 2 - 31
城市垂直结构

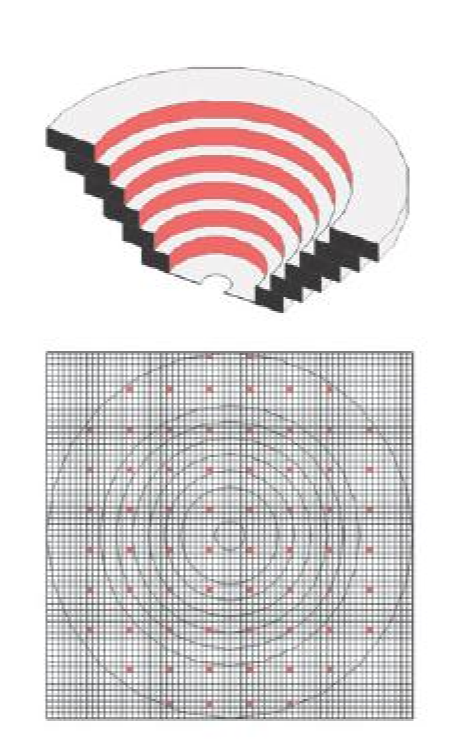
从基督教的观点“原罪论”中可以看出：古典主义的道德家反对奢侈，他们认为欲望是奢侈的来源，人一旦陷入狂躁，欲望就会失衡，因而使人变得欲壑难填。这意味着意志的薄弱、女人气和无休止的挥霍，对国家强盛是一种威胁与危险。由欲望掌控的奢侈是不道德而没有价值的。

公元前 195 年，罗马《禁奢法》：“不得穿着彩色长裙，规定菜的数量和开支，规定宾客人数，控制酒价，禁食进口贝类和禽类。”这可以看作罗马奢侈观的现实表现，同时也普遍反映了一个社会的价值系统和基本自我定位（但是罗马人饕餮成性，即使免受管制的蔬菜也可被他们制成精美佳肴）。

1336 年，英格兰颁布的《禁奢法》规定“非节日每餐不得超过两道菜，每道菜调料不得超过两种”（也许英国人没有罗马人的天赋，间接导致了英国人极其有限的烹饪技术）。







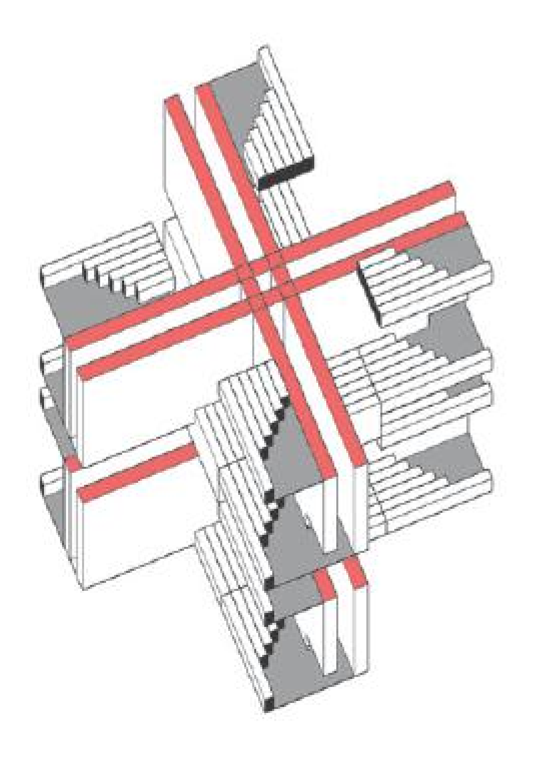
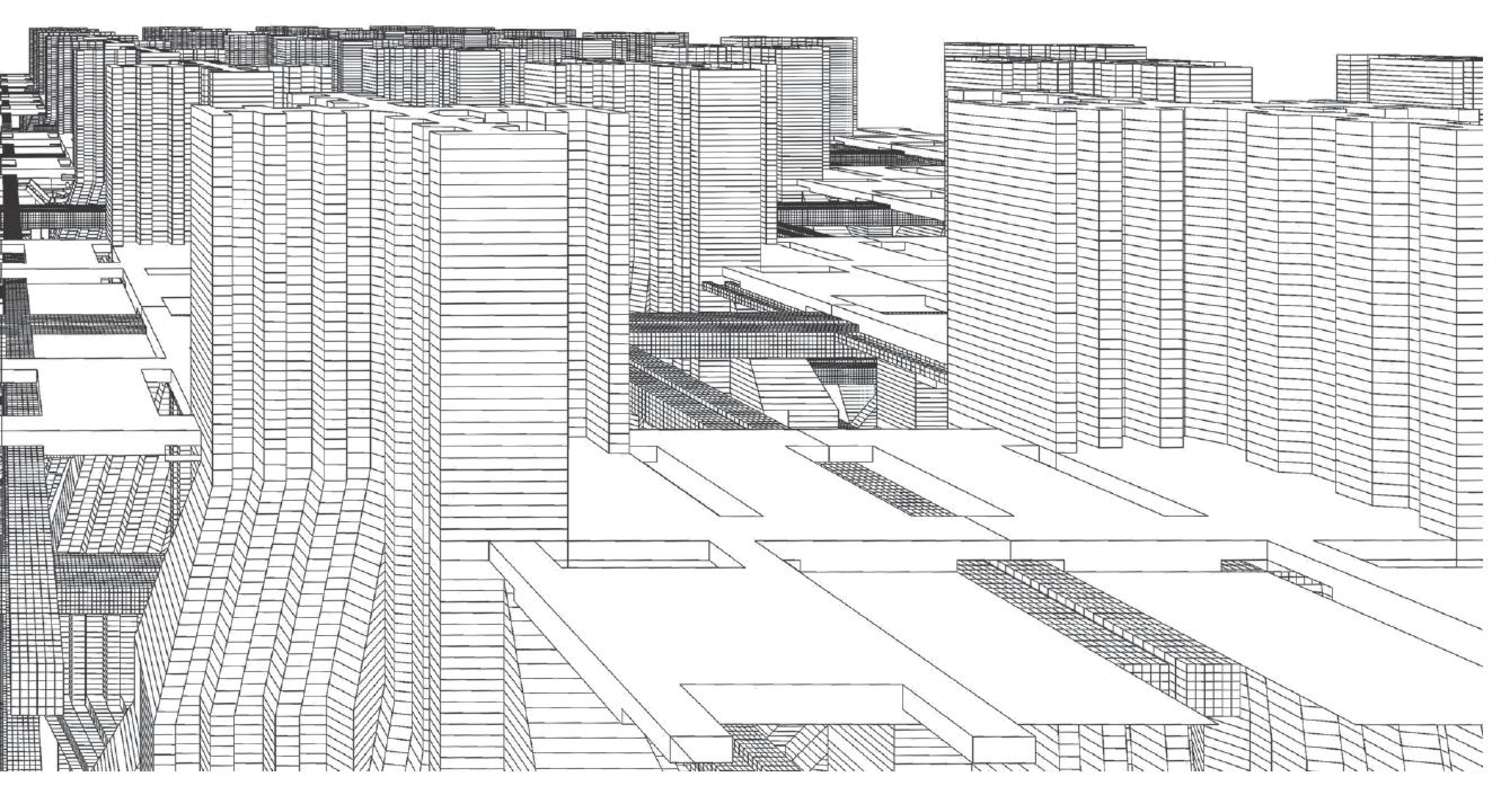


图 2 - 32
主要空间元素



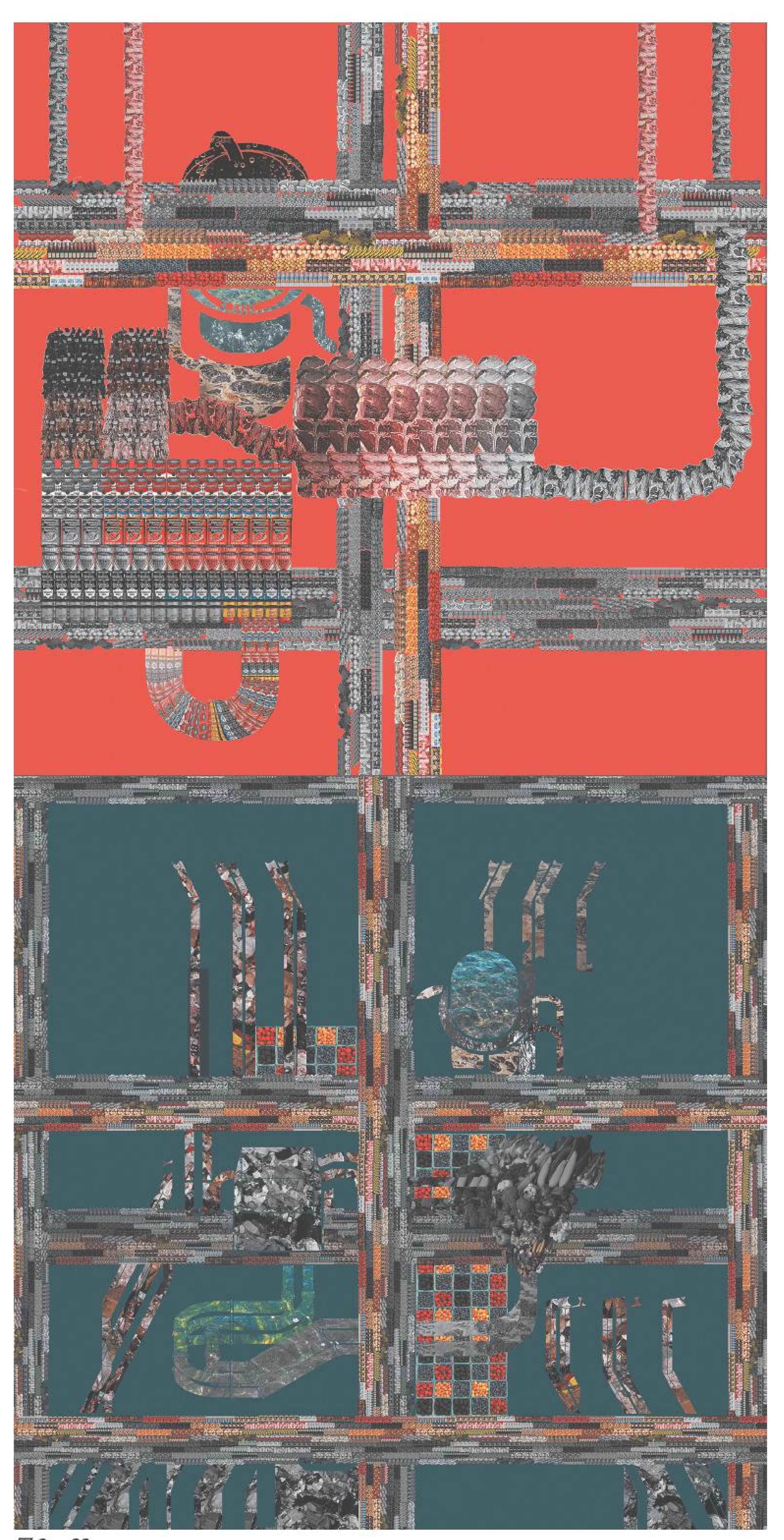


图2－ 33
食物在城市中的“流动”

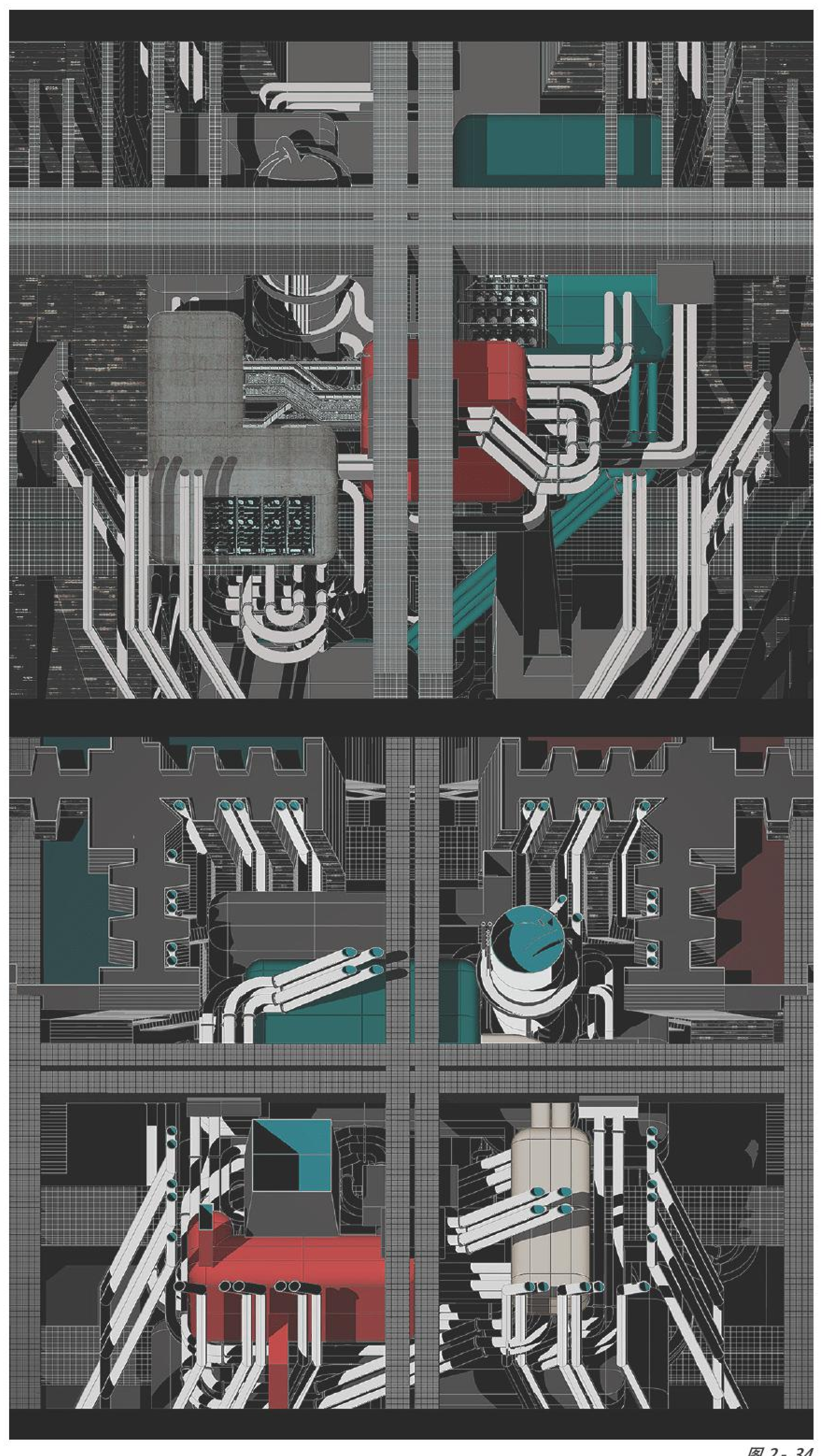
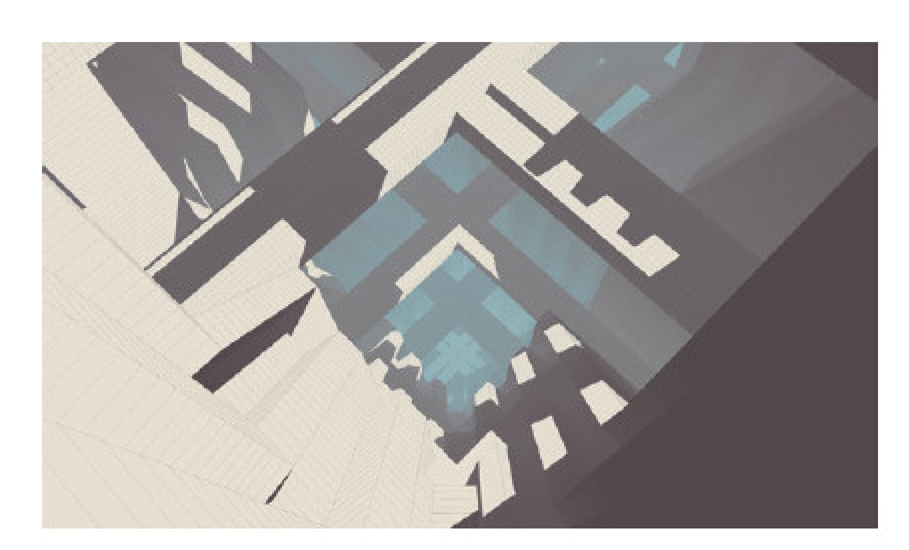


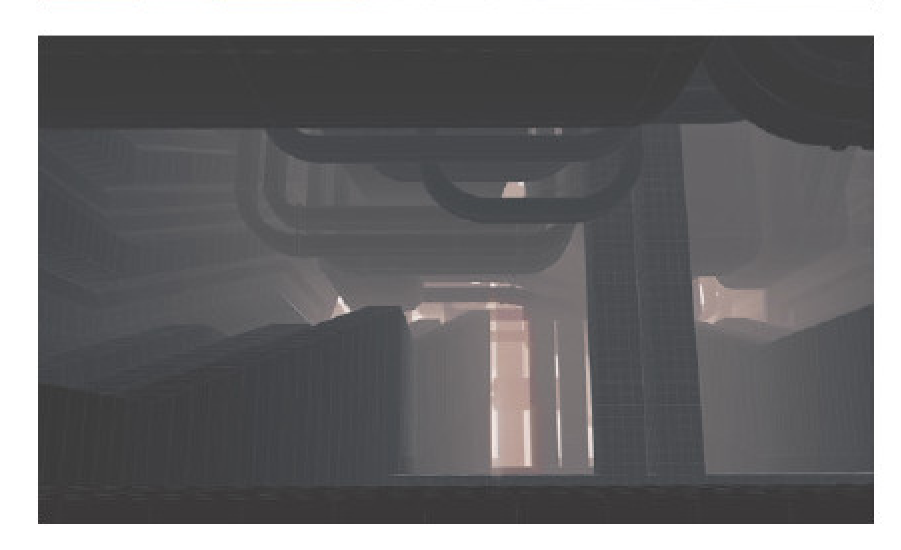
图 2 - 34

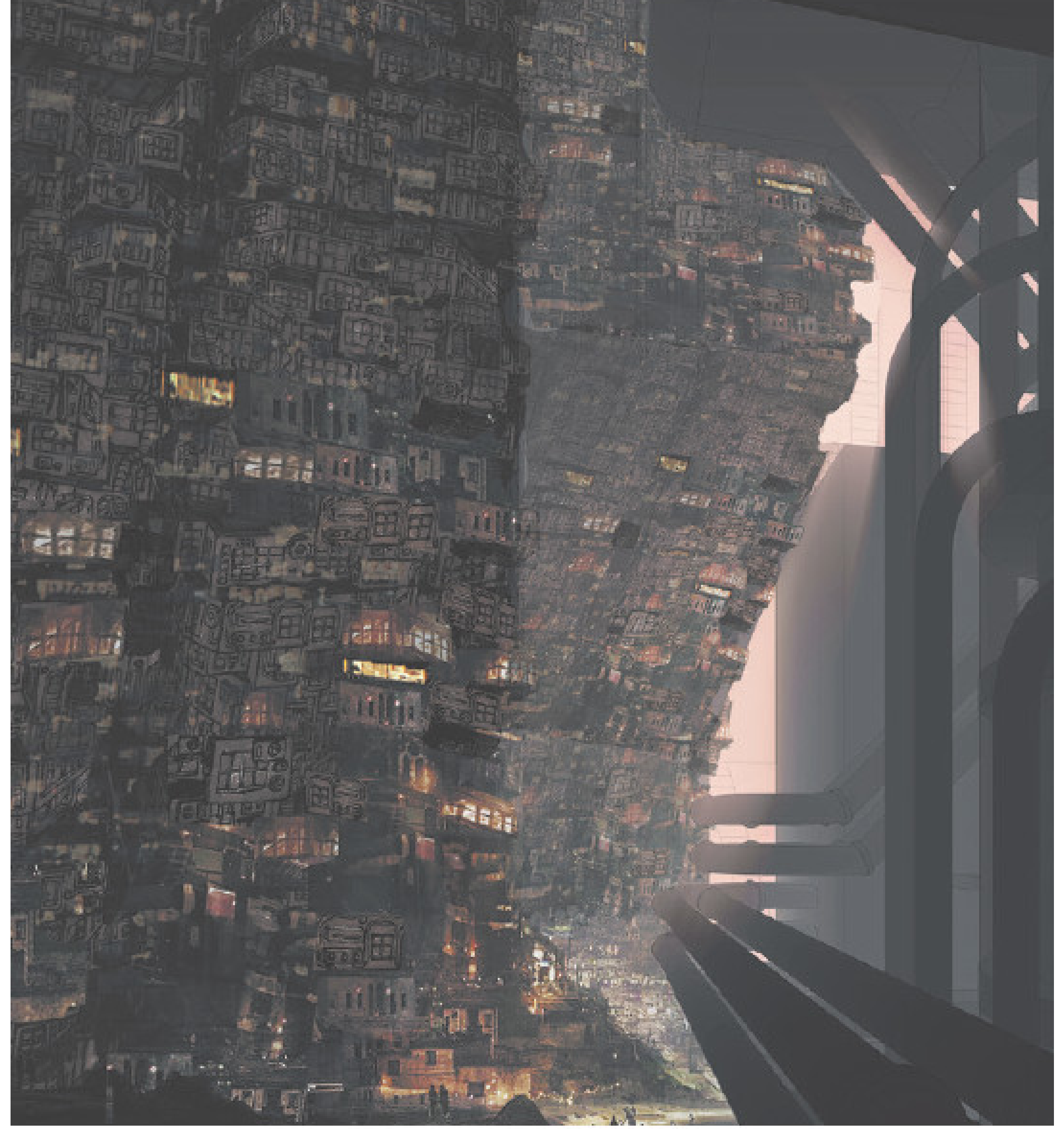
城市与食物运输管道











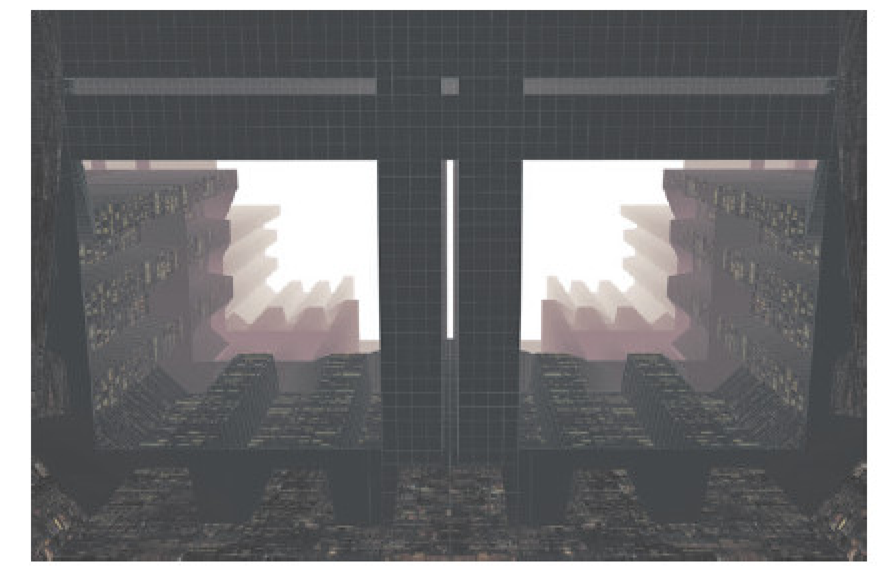
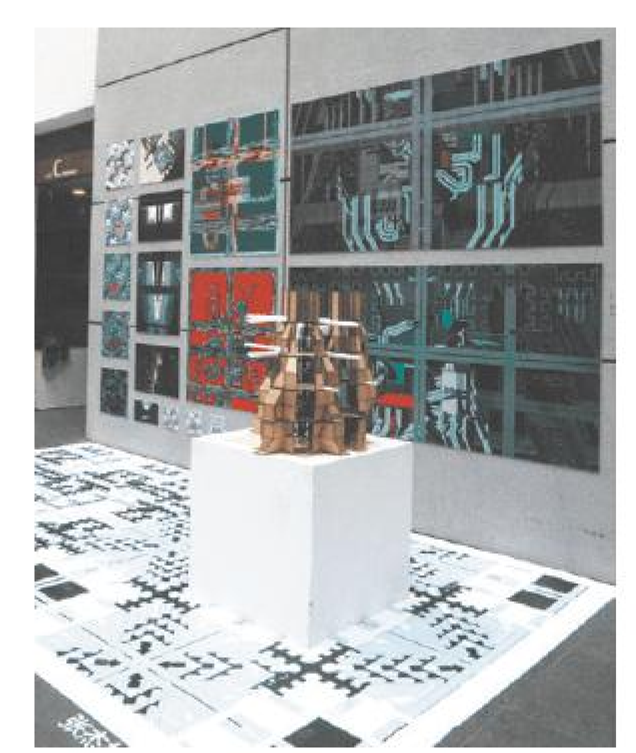


图 2 - 35
空间效果图





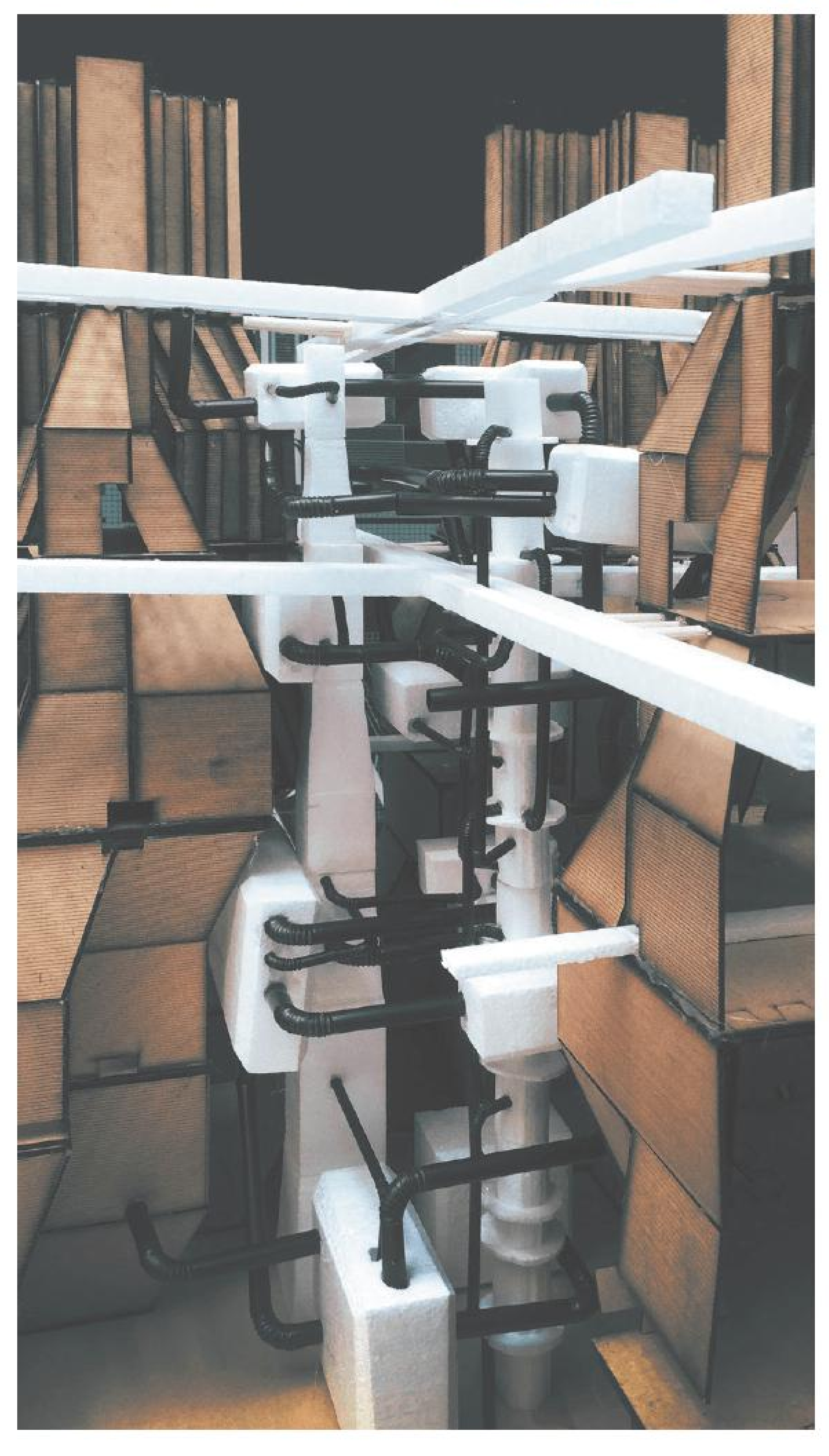


图 2 - 36
模型照片

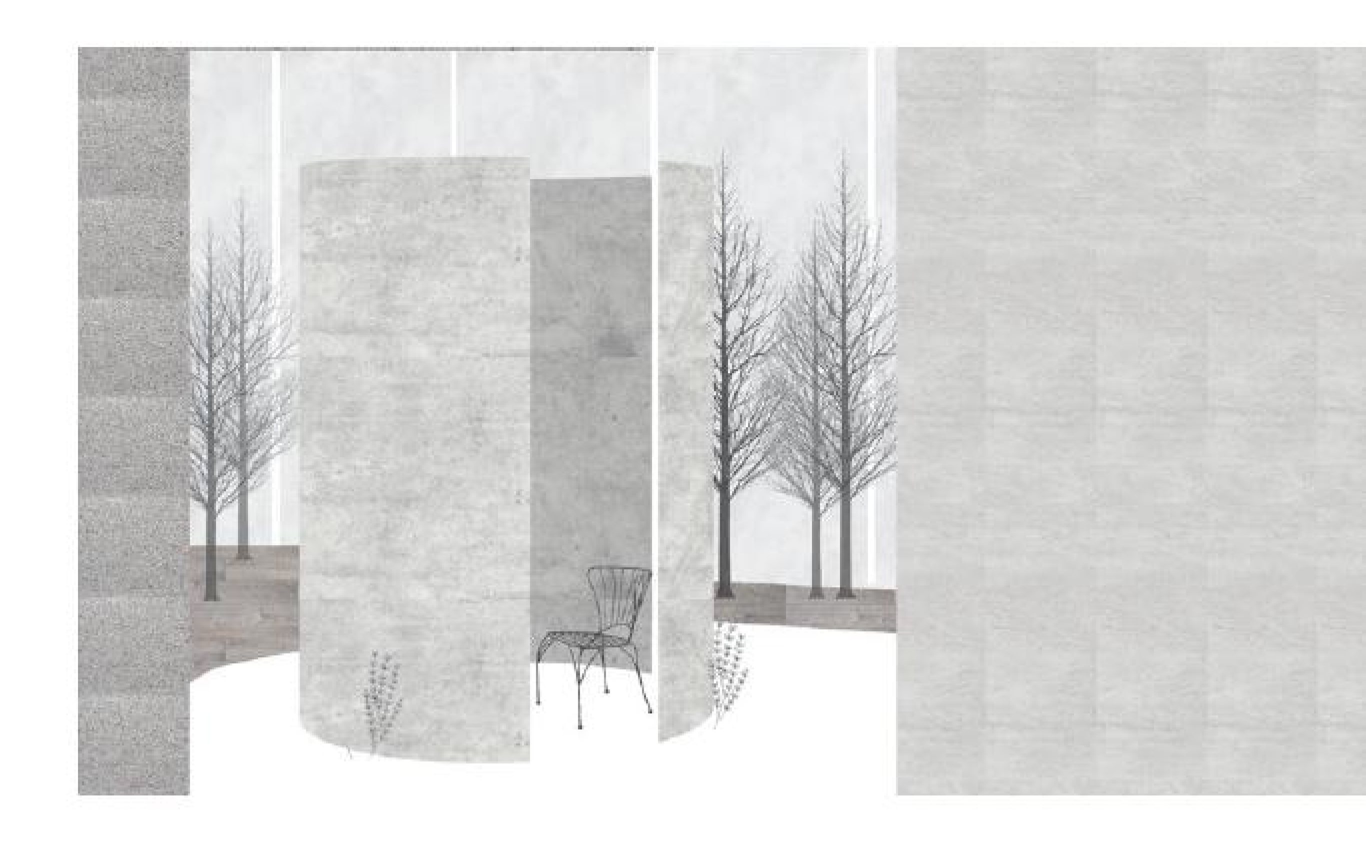
爱的边缘 / Verge of Love　　　　顾紫薇

这个作品从电影中提取的是情感中的“暧昧”关系，一种关乎欲望的幻想。

情感无关责任，也没有现实的门槛，纽带仅为爱意或欲望。仿佛是一条射线，射线有一个端点，正如一切暧昧的开始都有一个契机。最终却像海浪一样，要么冲上岸，要么消失在大海中。我们沉迷于刹那间的相遇，斑马线、屋檐下、一束灯光、一扇窗……在那一刻，我们之间形成了一种隐形的纽带，若有若无，却又令人心悸。

人是被观察的动物，无法逾越某种隐形的界限，无论是道德约束也好，还是爱的克制也罢，我们最终将关系维持得恰到好处。





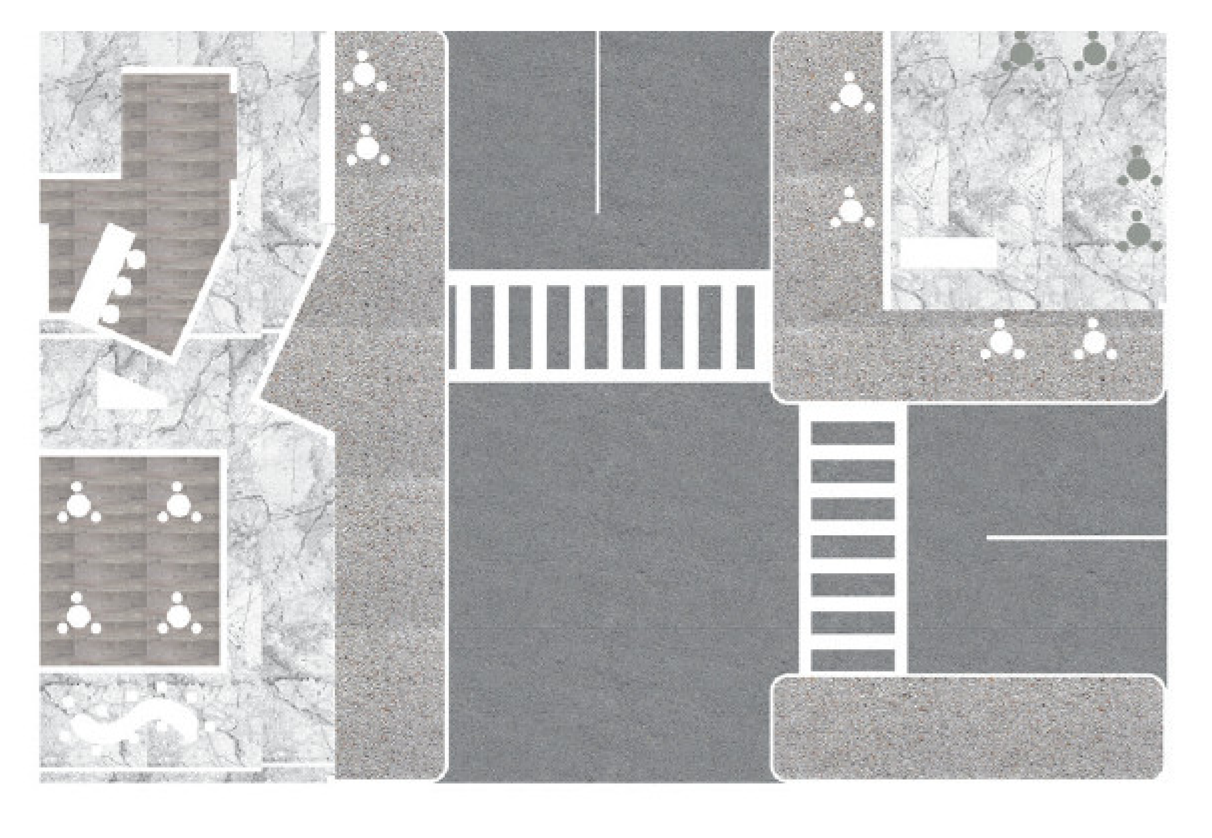
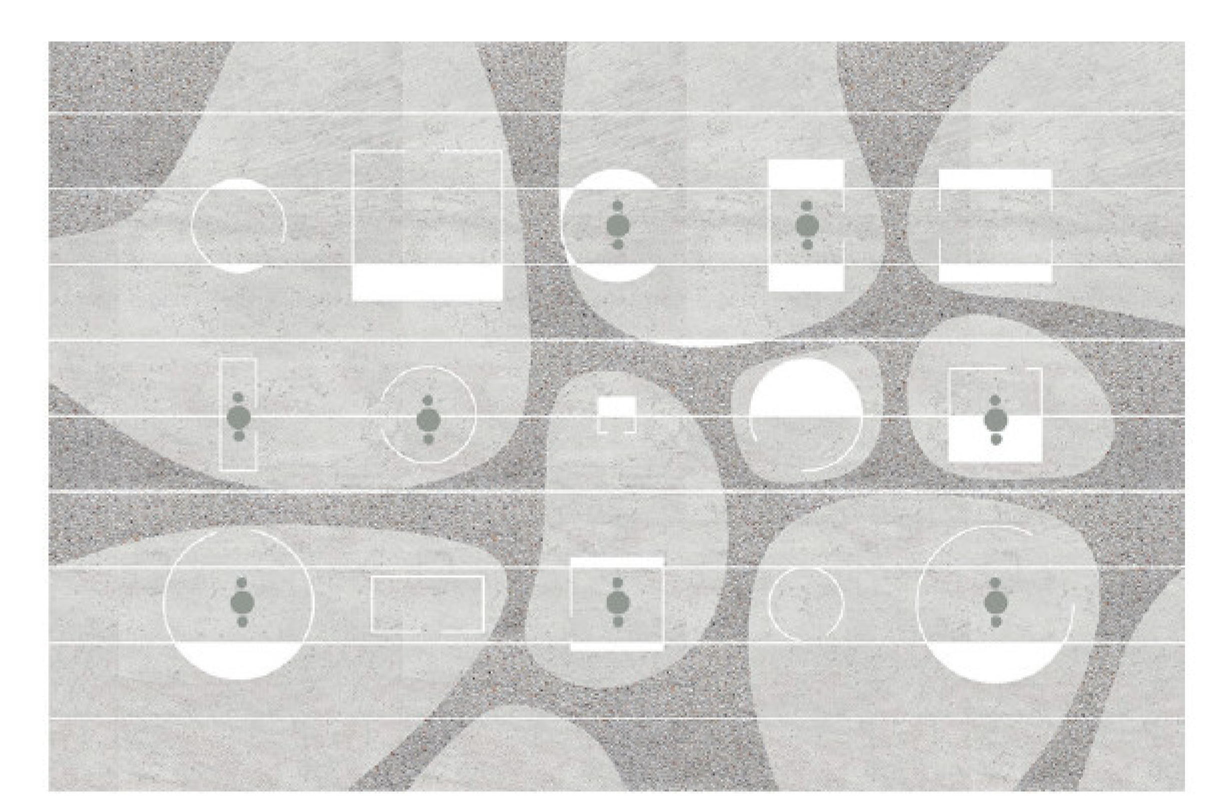
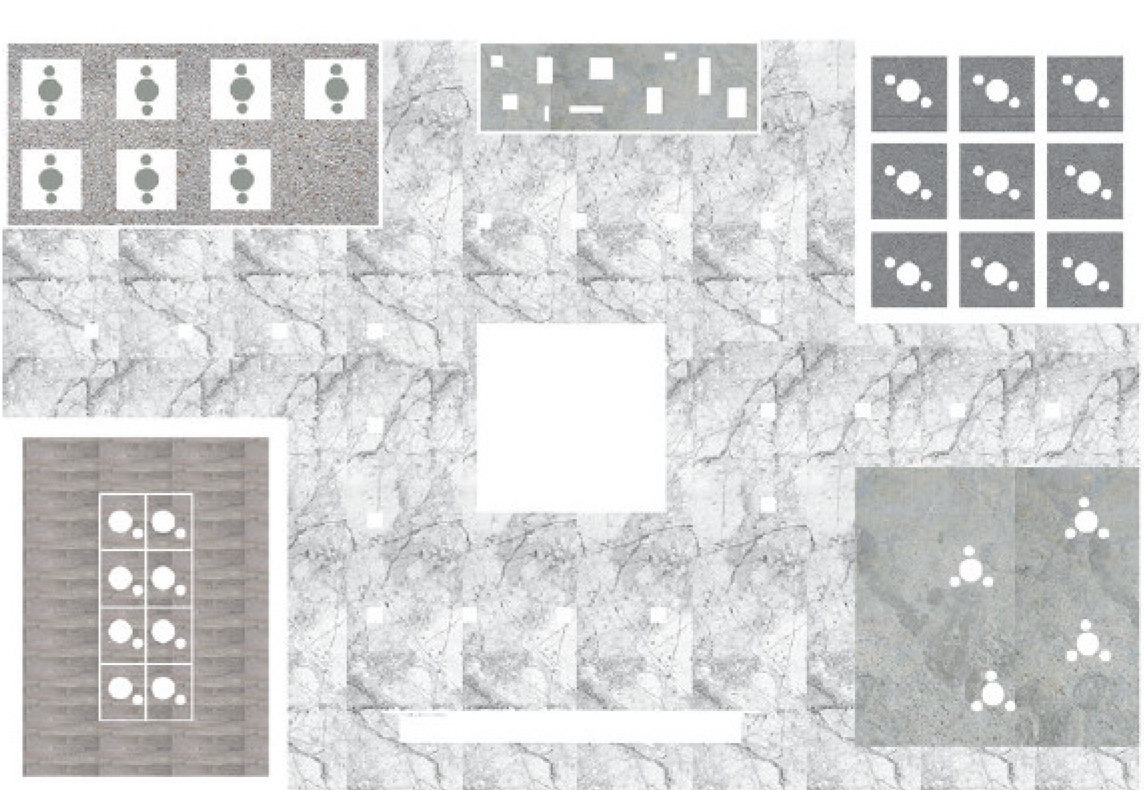
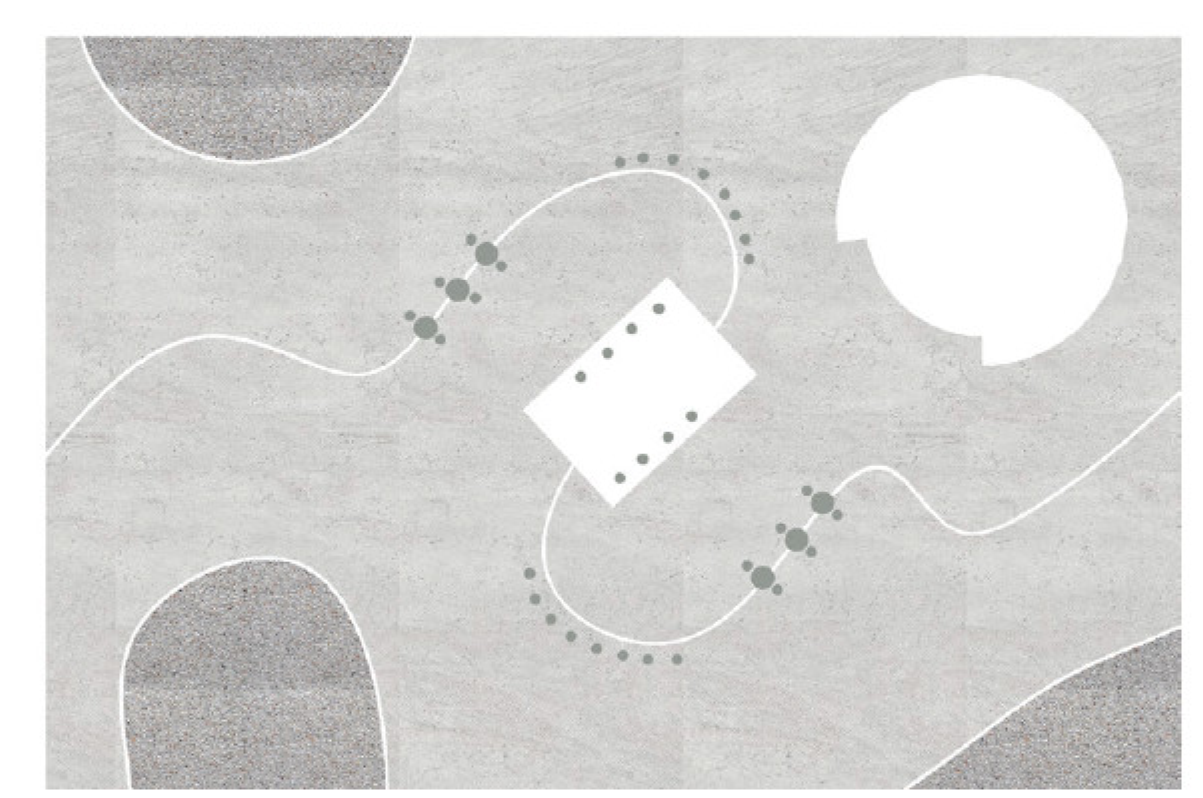





图 2 - 37
平面图

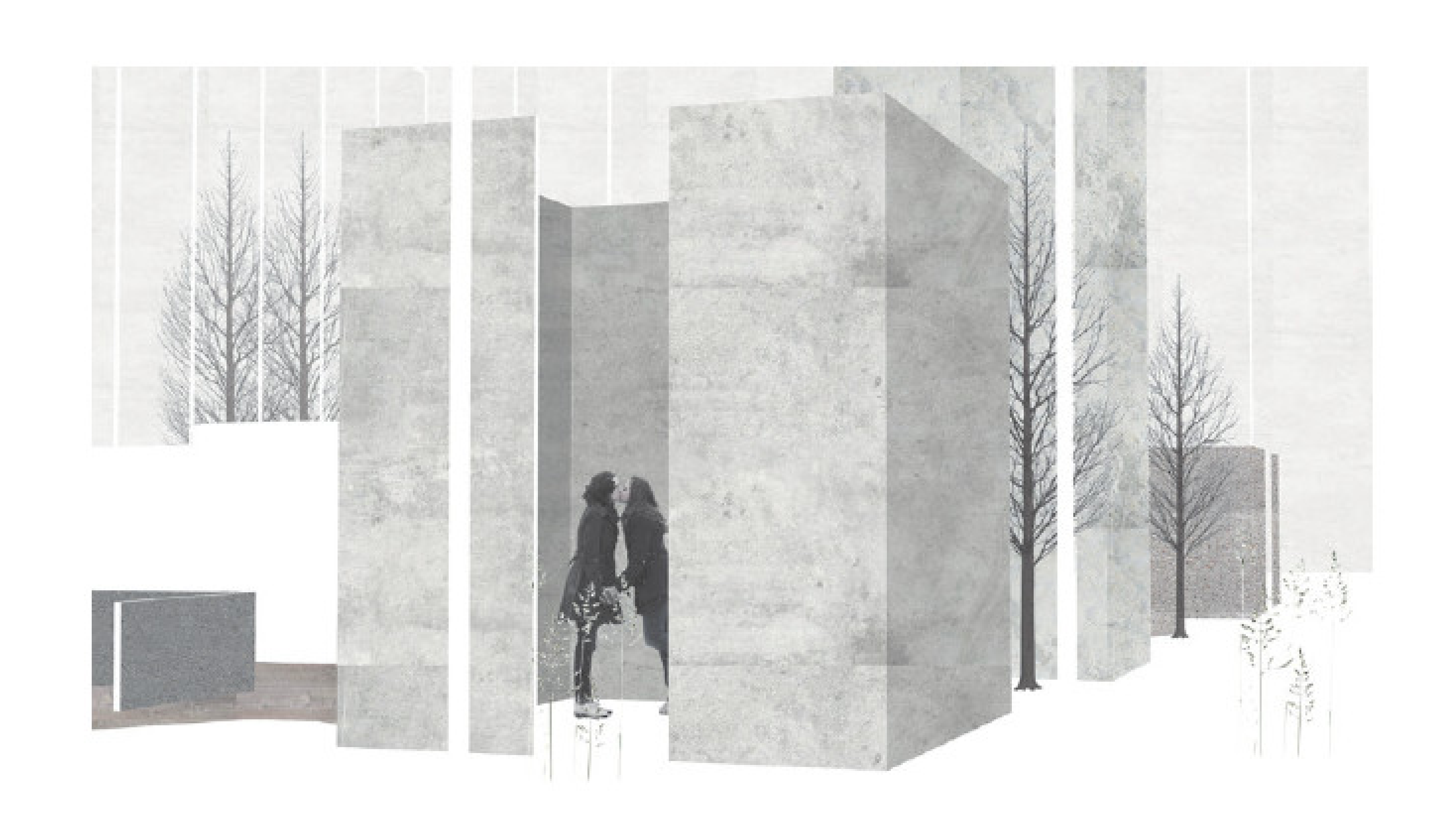
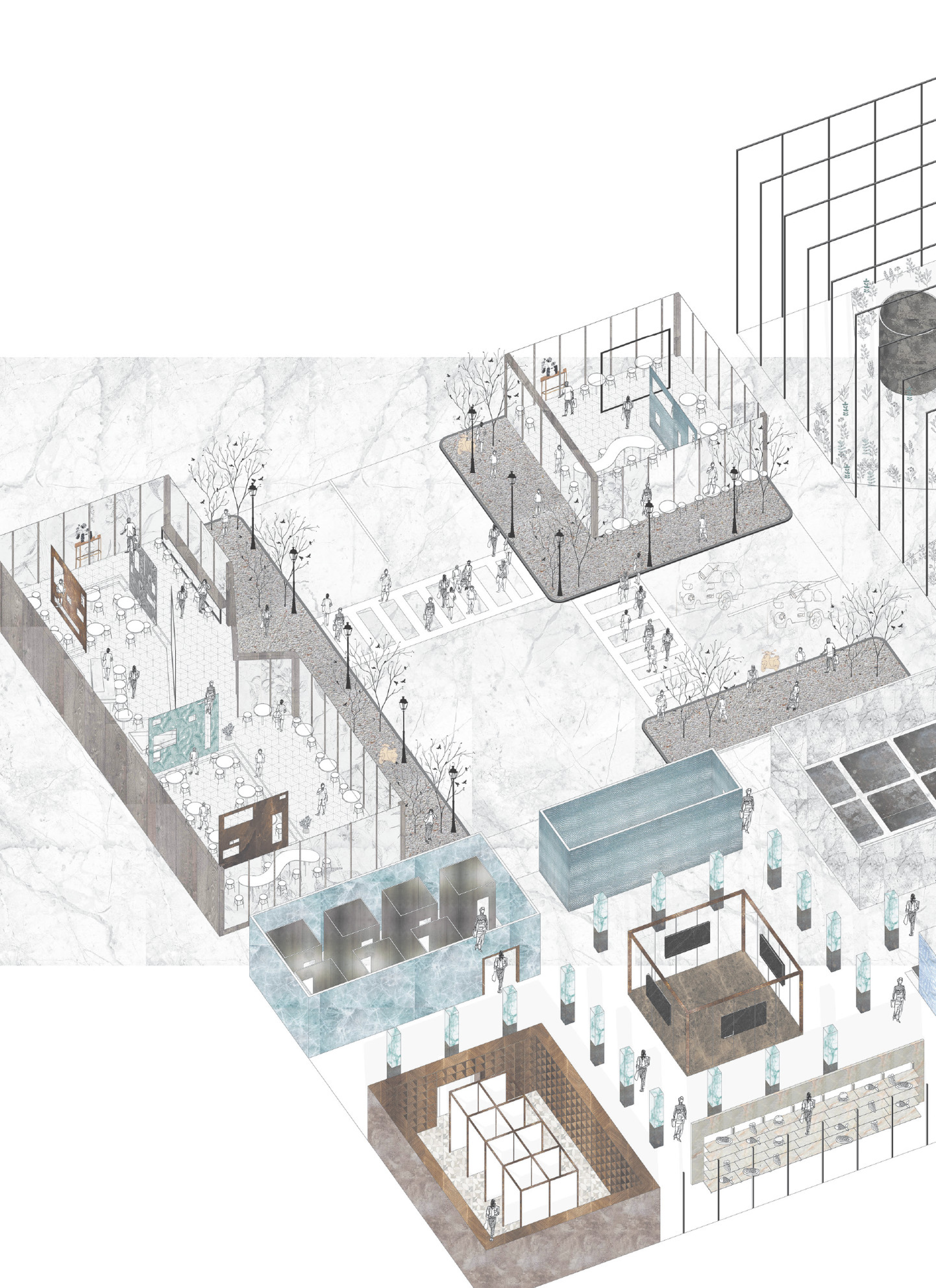




图 2 - 38
空间效果图



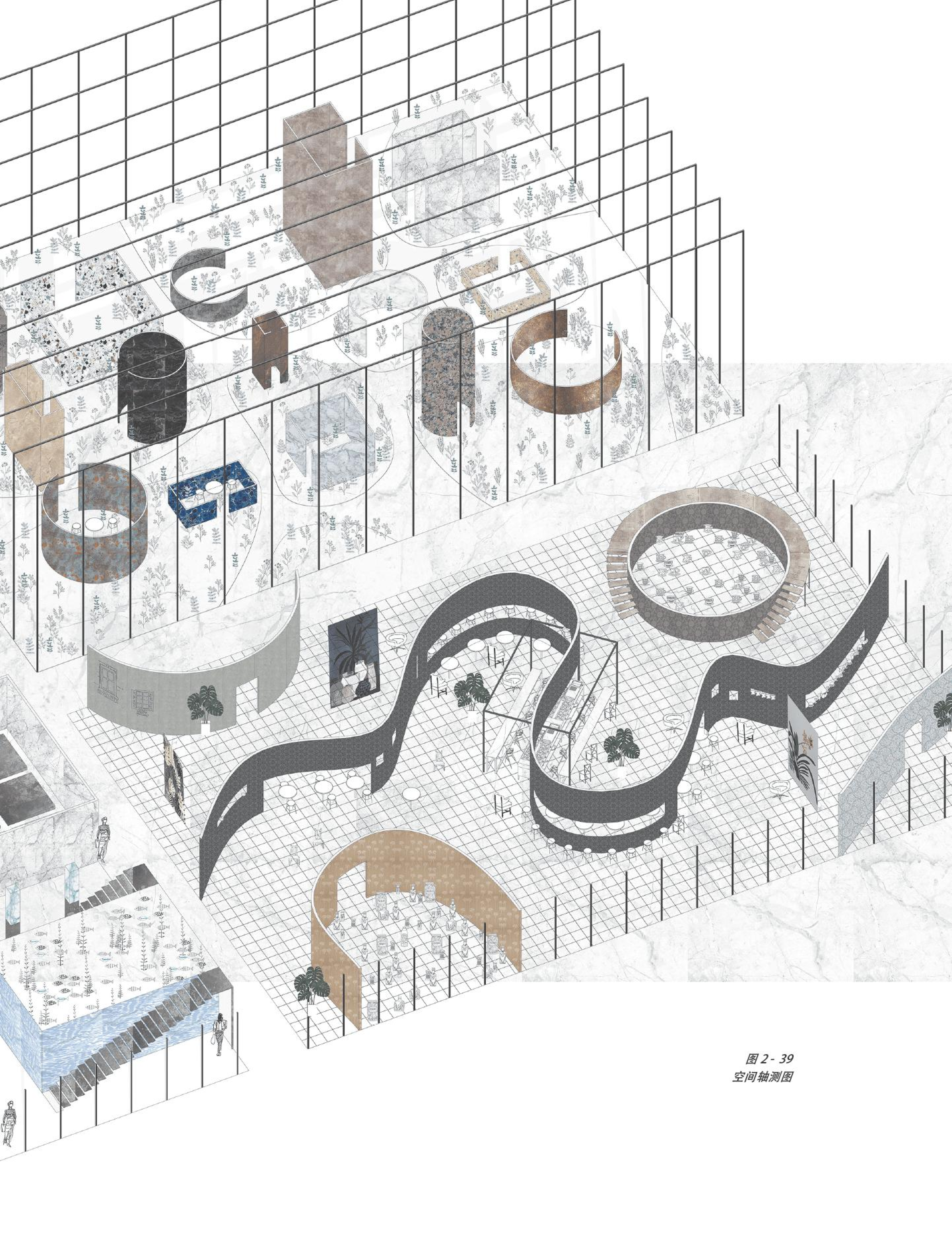


图 2 - 39
空间轴测图

神秘教皇 / POP.E WHO

钱瑾瑜

POP.E WHO 是一位神秘的教皇，存在于每一个人的心中。作为时尚的代言人，他制造了一场盛宴来刺激我们内心的欲望。那些追随者仿佛信徒，对潮流趋之若鹜，时尚刊物是他们每日必读的圣经，他们在沙龙里拉帮结派地发展自己的领域，食物对他们而言是身份与地位的象征，吃如同舞台上的表演。

四个经典空间对应了这些行为——巴黎圣母院（发布会场）、圣卡塔尔多公墓（档案馆）、圆厅别墅（沙龙）和法尔奈斯庄园（舞台）。不同的空间特征使整场宴会充满了神秘感，调动着观众内心的物质欲望。





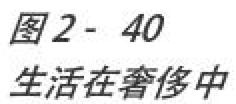


图2 - 40
生活在奢侈中

Coca-Cola
US.HSBC.COM
HSBC
Coca-Cola

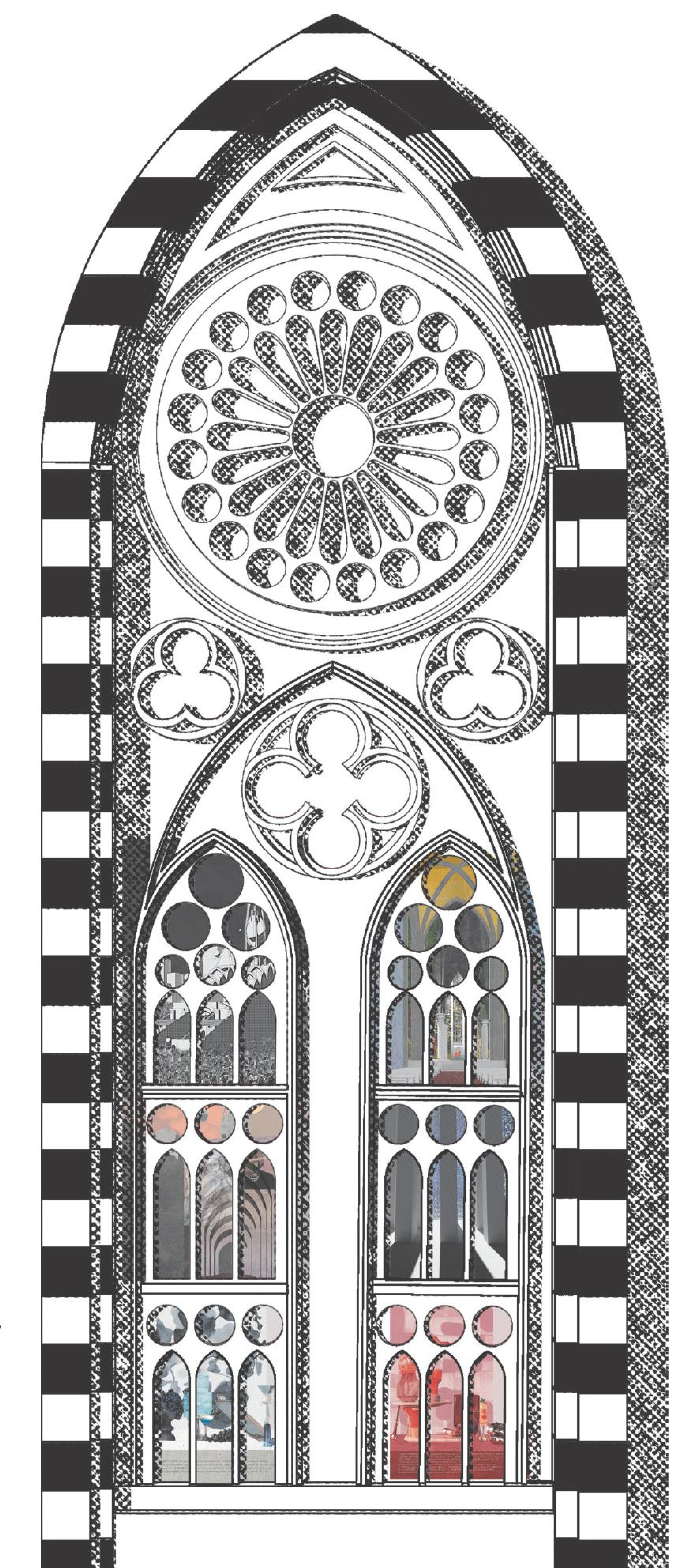


图 2- 41
发布会场展示效果

01 发布会

每一季的发布会都在这里举行，教皇邀请最富有影响力的人来参加。首先他给每位客人（教徒）发一本《美食圣经》，杂志列出了当季的食材、菜谱，帮助宾客们在变幻无常的流行饮食风尚中找到他们的定位，他还会用红酒和面包款待客人，这是虔诚者才能享用的精品。

人物：教皇、传教士
氛围：教堂
道具：《美食圣经》
建筑原型：巴黎圣母院

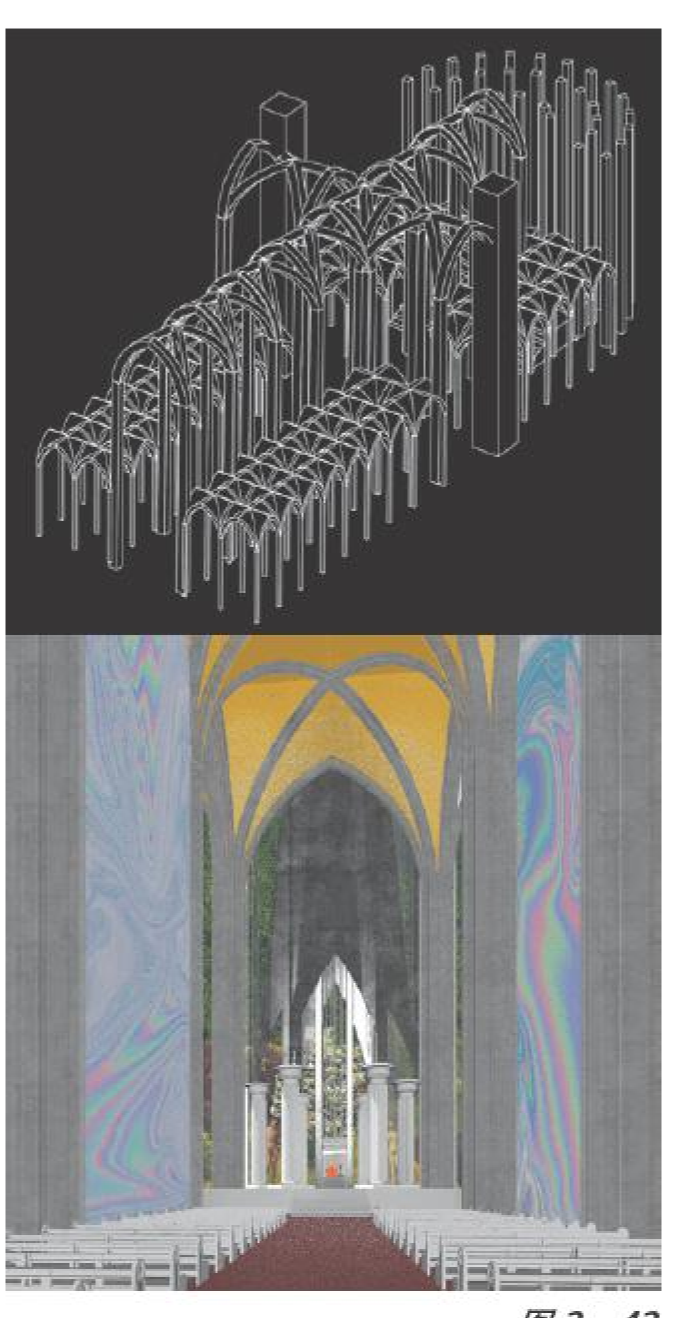


图 2 - 42
发布会空间效果图

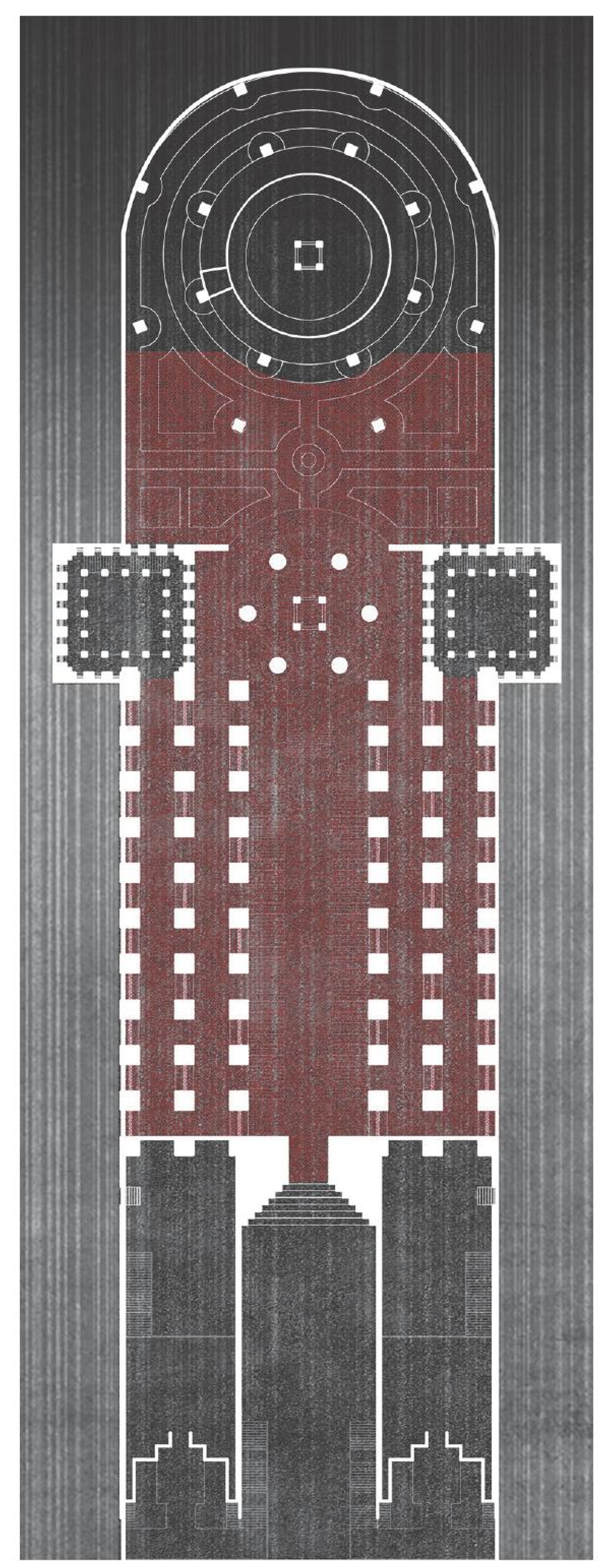


图 2 - 43
发布会空间平面图

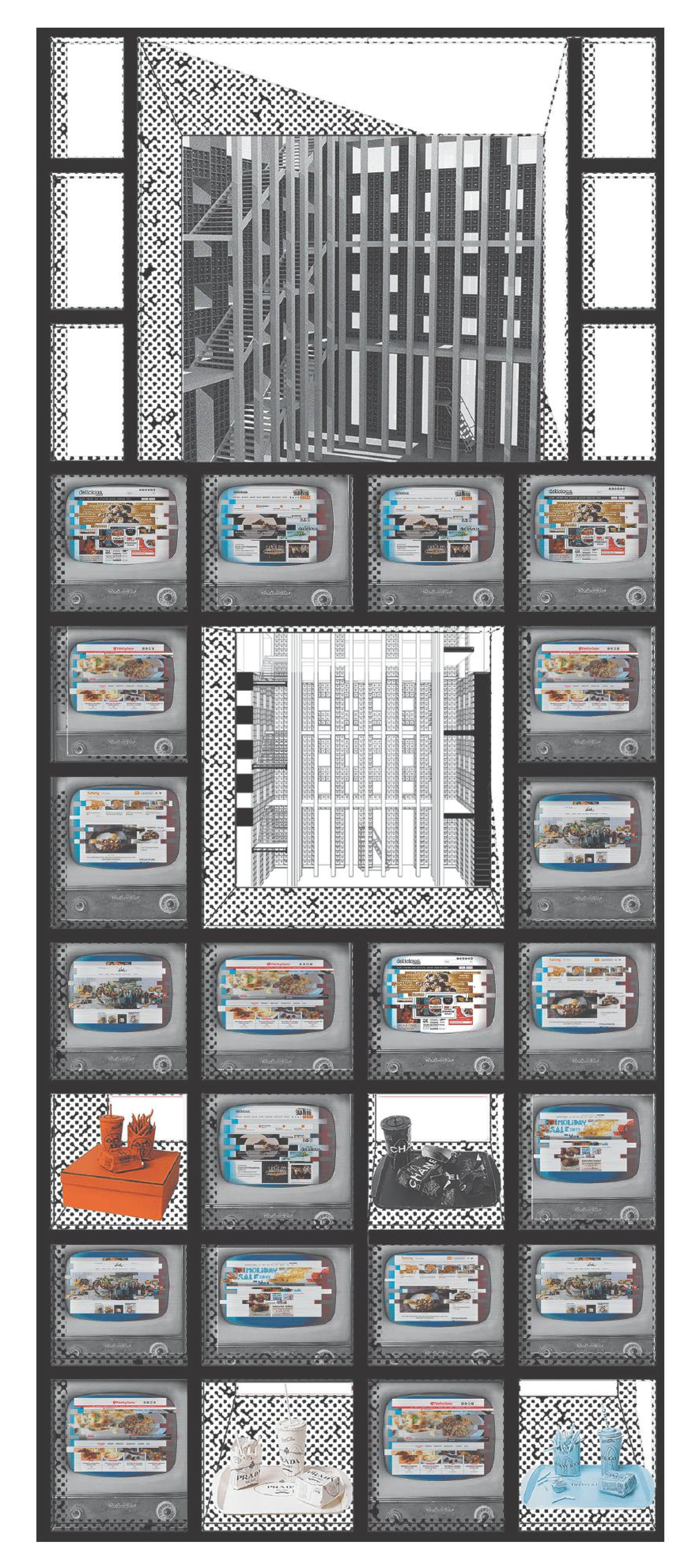


图 2 - 44
美食历史档案空间效果

02 博物馆

美食博物馆是教皇举办的美食秀，食物被公平地分配在每一个小格子里，每一件摆盘都非常完美，让人不忍破坏，但其实它们就是不允许吃的。来到这层你可以自由地参观并选择你喜欢的菜品领取牌号。

人物：传教士

氛围：展厅

道具：食物展品、商标

建筑原型：圣卡塔尔多墓地（San Cataldo Cemetery）

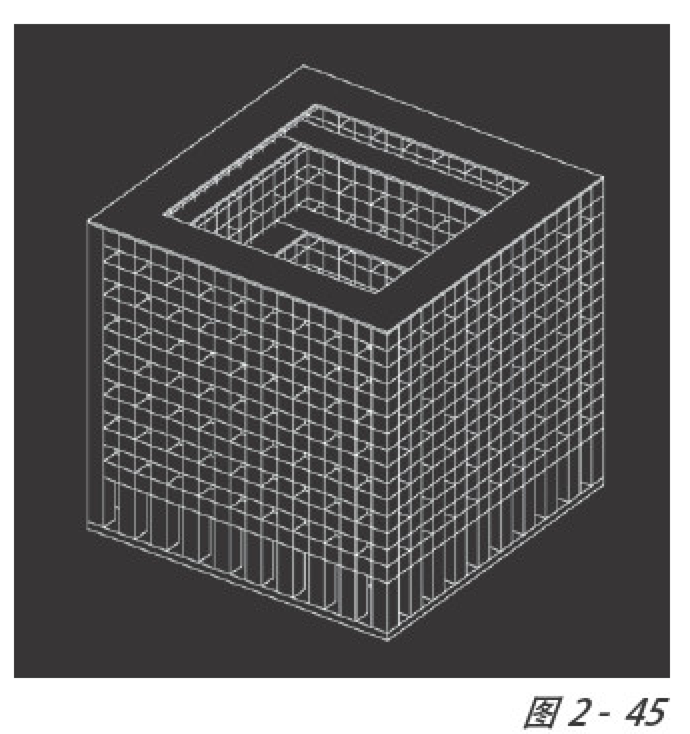


图 2 - 45
博物馆空间轴测图

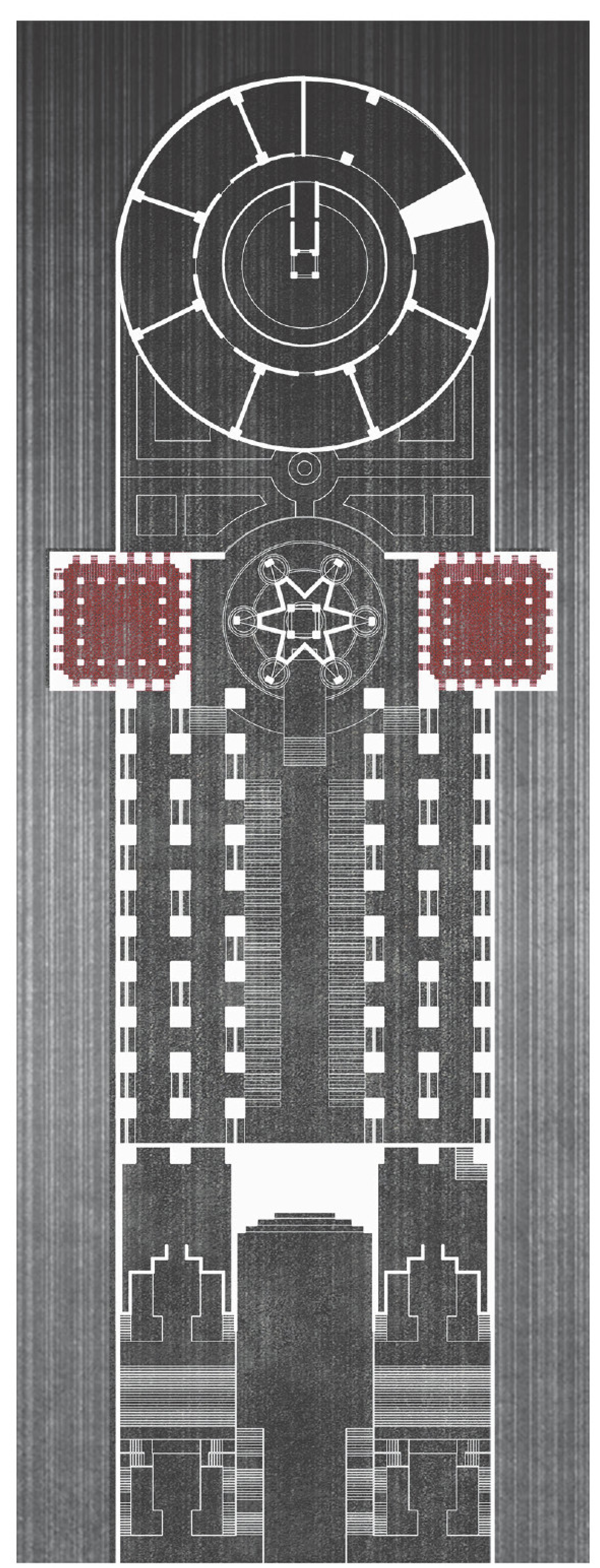


图 2 - 46
博物馆空间平面图

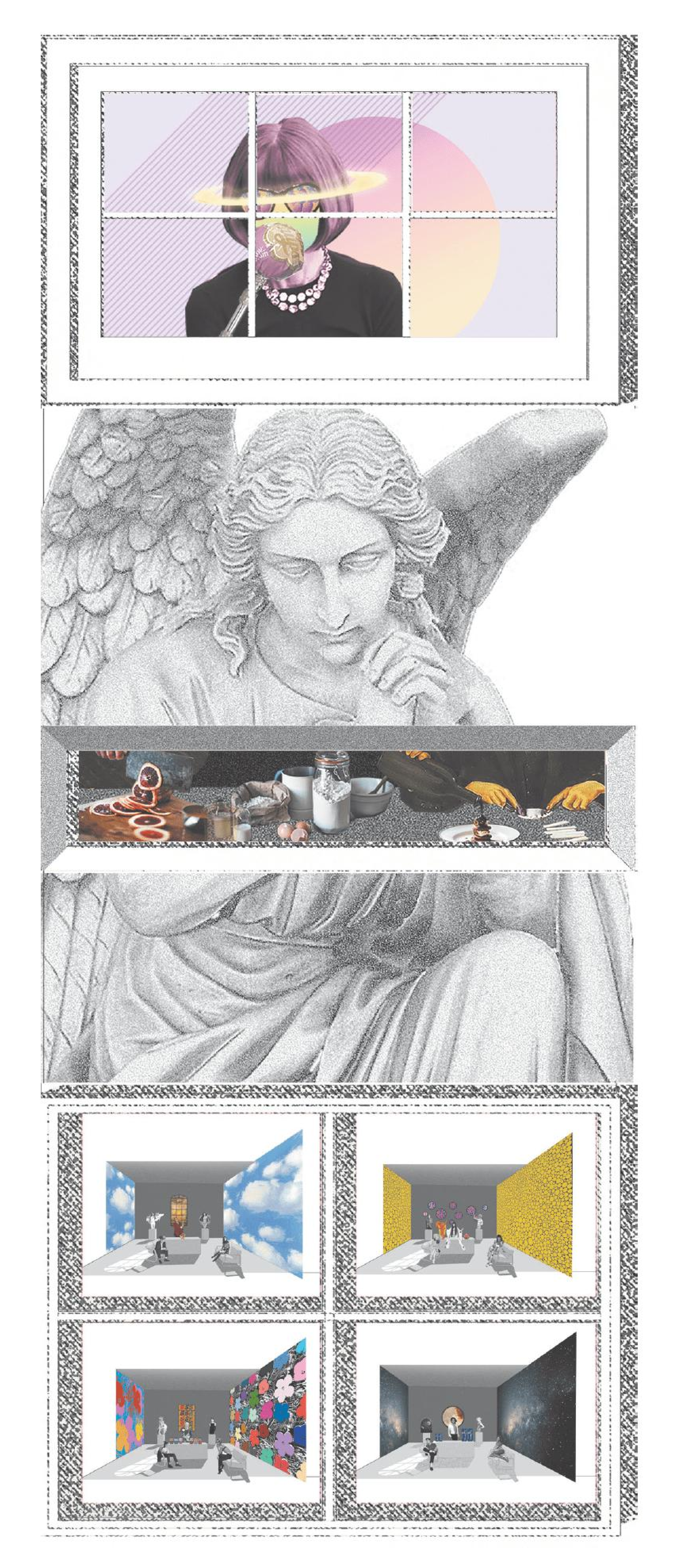


图 2- 47
美食沙龙空间效果

03 沙龙

沙龙在教皇私人宅邸的客厅举行，教皇并没有出现，人们自由地选择自己中意的美食家烹制食品。在这里他们还可以对基本菜品添加定制的需求。品味相似的人坐在一起聊着自己中意的美食家，互相展示自己挑选的独特菜品，以及自己私人定制的新奇想法。等自己的菜品全部完成，他们带着自己的杰作走上通往宴会的楼梯。

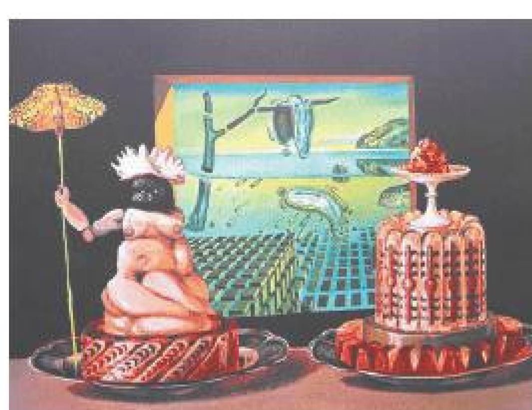
人物：天使、传教士

氛围：沙龙

道具：定制菜品

建筑原型：圆厅别墅（Villa Rotonda）





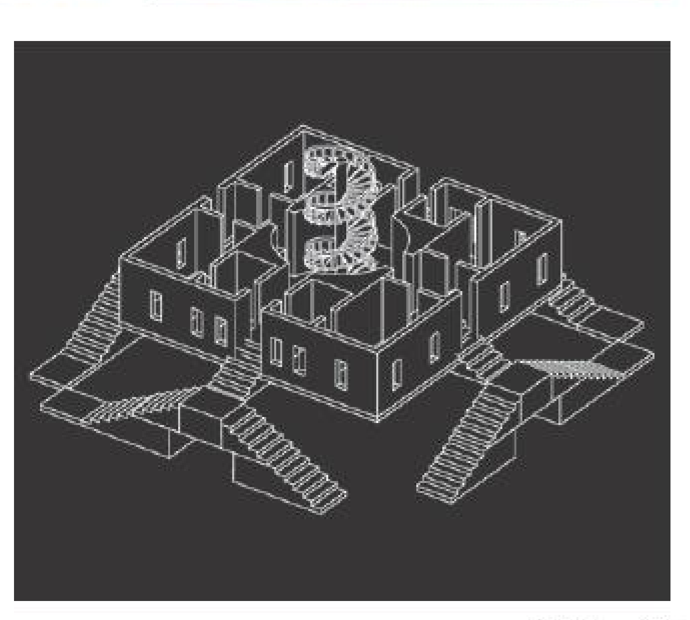


图 2 - 48
沙龙空间轴测图

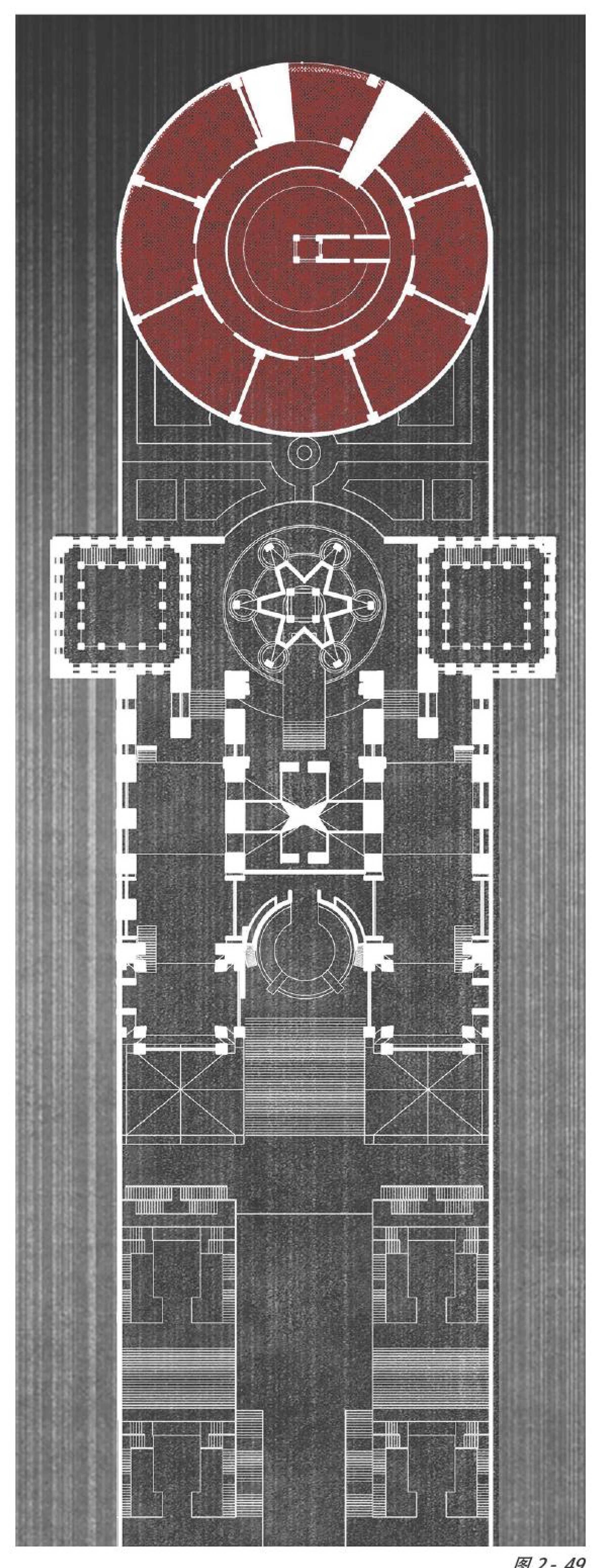


图 2 - 49
沙龙空间平面图

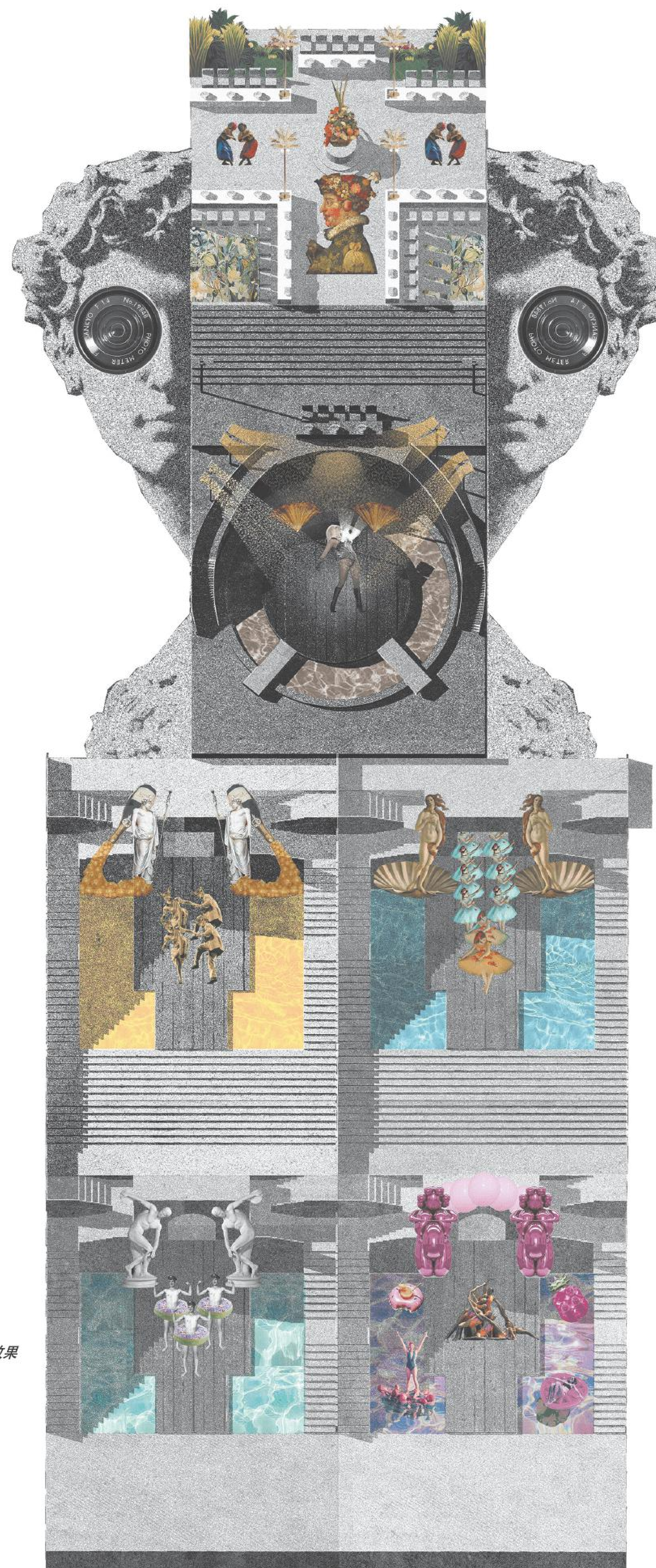


图2- 50
舞台空间效果

04 宴会厅

终于，到达了整场盛宴的顶点。人们发现楼梯的尽头在舞台中央，每上来一个新的成员，宴会都不会因此而中断，但依然会有人热情地欢迎。大家很快就融入宴会的狂欢气氛中，教皇偶尔会出现在看台顶端，欣慰地欣赏自己创造的盛世。舞台完全露天，舞台的外围是媒体与观众的闪光灯。

人物：教皇、传教士

氛围：舞台表演

道具：个人美食

建筑原型：法尔奈斯庄园（Villa Farnese）

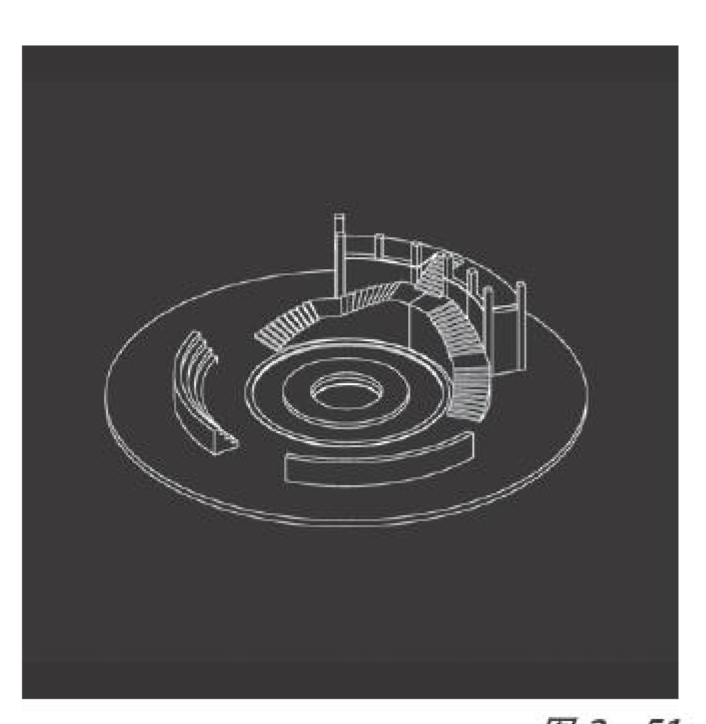


图 2 - 51
宴会厅空间轴测图

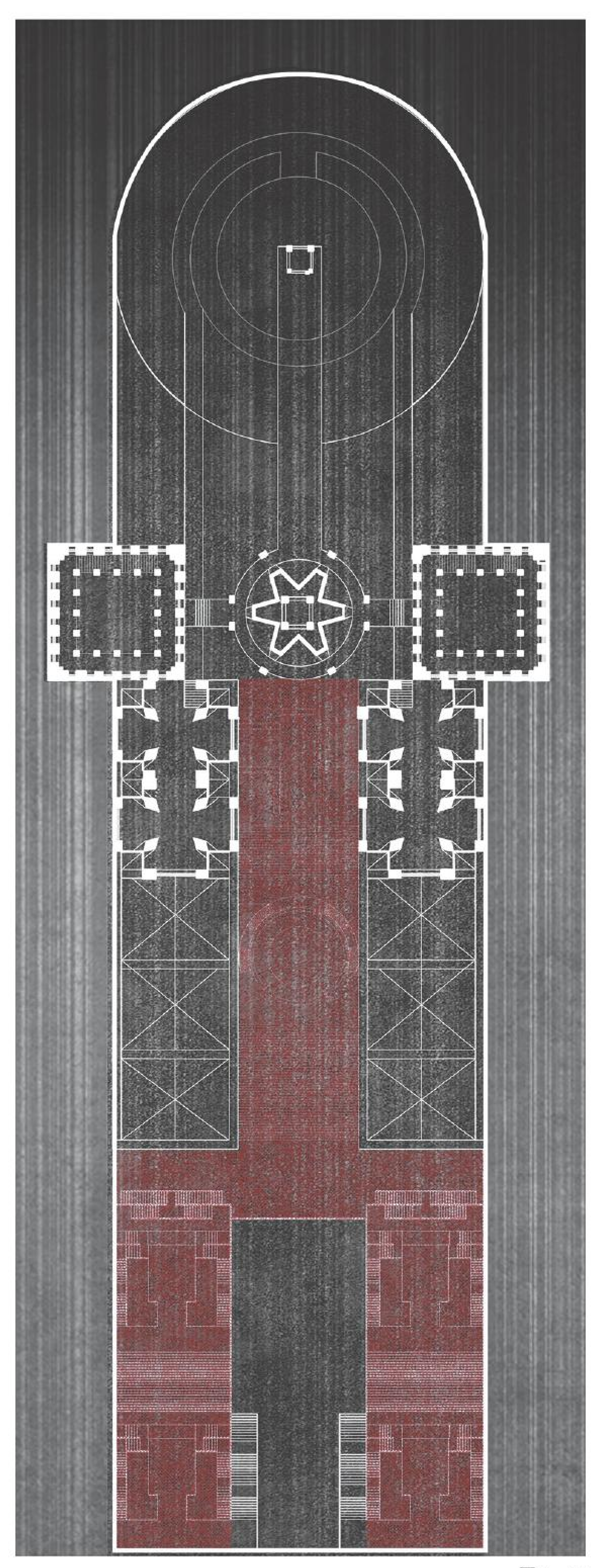


图 2 - 52
宴会厅空间平面图

圣朱妮佩洛情爱医院　　王文武
/ San Junipero

欢迎来到我的医院“San Junipero”！一间供所有人治愈情爱的医院。

我设定每个人都无法逃脱作奸犯科、放荡不羁、沉湎淫逸所犯下的伤害内心的不安和恐惧，每个人都患有情爱的病，人们都想要得到治愈。他们来到这个医院，以为自己被治愈了，但是其实他们根本就没病，反而更加沉醉于此。医院有6个部门：门诊、药房、手术室、病房、浴室、公园，分别对应一种食物：甜品、酒精、冰块、水、牛奶、苹果。

NO. 19970525　　科别：虐待

姓名：Christian Gray　性别：男　年龄：28
职业：企业家　床位号：403A-3　国籍：美国
用药情况（品名：冰块　剂量：\　用法：外用）

记录：

- Baby I don't care
- Cuz your love got the best of me
- And baby you're making a fool of me
- You got me sprung and I don't care who sees
- Cuz baby you got me so crazy
- Got me lookin so crazy right now

主治医师：Dr. Wang　2017.12.11

NO. 19970524　　科别：幻想

姓名：Mickey Knox　性别：男　年龄：26
职业：职业杀手　床位号：403A-2　国籍：美国
用药情况（品名：酒精　剂量：\　用法：食用）

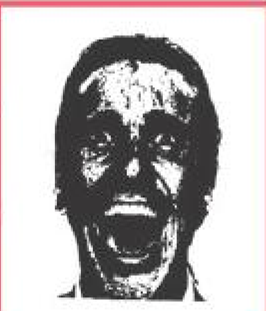
记录：

- 我希望那个印第安人没死
- 他也是你手下的一名牺牲者，
- 那人养了一条响尾蛇，他捡来饲养的，他看到了
- 他看到什么
- 恶魔，他看到恶魔了
- 什么恶魔

- 人人心中皆有恶魔，靠憎恨维生，烧杀掠夺，只有那邪恶的人才能生存。我们都明白在我们生存空间里，自己不是什么好东西，不久之后坏本性就暴露出来了，但你知道杀了印第安人后我们就不再杀人，老家伙将我们的恶魔赶走了。在黑暗中我与一群动物乱窜，兔先生青面獠牙，圣诞帽，有点疯狂的冲动，我不知道，我只是一味地跑，我就是兔先生，我把森林中的其他动物吃掉了，死亡成为你所代表的事物，不久，你反而喜欢这样了。你了解什么叫领悟吗？这一切只不过是，虚幻。领悟的一刻值得做上千次祷告
- 你疯了
- 我没你疯，我既是光明也是黑暗，我和梅一起发光。墙上就是你的影子，谁也无法摆脱，对不对？
除掉恶魔的唯一方案是 爱。

主治医师：Dr. Wang　2017.12.11

19970528　　科别：自恋

名：Partric Bateman	性别：男	年龄：\	
业：华尔街 CEO	床位号：102A-1	国籍：美国	
药情况（品名：水面　剂量：\　用法：反射　）			

录：

哈罗德，我是贝特曼，帕特里克·贝特曼。你是我的律师，所以我想你应该知道：我杀了很多人。一些是住在公寓住宅区的女孩，一些是无家可归者，其中有一个是在中央公园遇到的纽约大学的女学生，我把她扔在了停车场里。还有我的前女友贝桑尼，上周还有一个遛狗的老头儿。有一个女孩，我不得，因为她差点逃脱，还有个模特。我用斧子砸向保罗·艾伦，我不想留下任何东西。我估计已经有 20 人了吧，也许有 40 个。大多我都录了下来，一些女孩看过。 我甚至食用了他们的一些大脑，而且我曾尝试烹制一下。今晚，我还要去，我说不准这次能否得手，我想我无可救药了。

医师：Dr. Wang　　2017.12.11

NO. 19970526　　科别：想家

姓名：苏丽珍　性别：女　年龄：\

职业：文职　床位号：204A-7　国籍：中国

用药情况（品名：苹果　剂量：\　用法：种植　）

记录：

如果你有一个秘密，可以对着一个洞去诉说，然后将洞封起来，这个秘密就永远地留在了这个洞里。

本来我也这么想，所以不怕别人说什么。我相信自己不会跟他们一样，可是原来我会。

如果，我多一张船票，你会不会跟我一起走？

主治医师：Dr. Wang　　2017.12.11

19970527　　科别：暴露

：何宝荣　性别：男　年龄：\

：\　床位号：603A-2　国籍：中国

情况（品名：牛奶　剂量：\　用法：外用　）

：

开门呀，何宝荣！开门啊！
怎么样，黎耀辉？
怎么啊，何宝荣？
进来。
我干吗要进来？
我有话跟你说。
要说这儿说。
先进来呀，好重要的。
有话快点说。
干吗呀，你？
讲完，没有啊，走呀。
走呀。
别推我，你推我看我揍你。
揍我？
我比得上你？
晚安晚安请进请进…
你理我？

我不像你，有爸爸照顾。
我干！
我什么也没有。
钱给你花光。
我还要回香港呀。
没有钱怎么回去？
我也不想做呀
你后悔了？
我后悔得要死！
没见你，我一点也不后悔！
现在，我后悔得要死！
怎么啊？
示威？在奚落我？
你叫我来是干吗？
我想你陪我一下。
我好想你陪我一下。

师：Dr. Wang　　2017.12.11

NO. 19970523　　科别：爱恋

姓名：Marilyn Monroe　性别：女　年龄：35

职业：影视演员　床位号：403A-1　国籍：美国

用药情况（品名：甜品　剂量：\　用法：食用　）

记录：

那些认为女人过去的情史会有损他们之间爱恋的男人，通常是愚蠢和软弱的。每一次爱情关系里，女人都可以带给她爱上的这个男人，一份崭新而完整的爱情。

身体就是用来被看的，而不是被遮掩的。

情感是天性的一部分，我服从天性。

主治医师：王文武　　2017.12.11

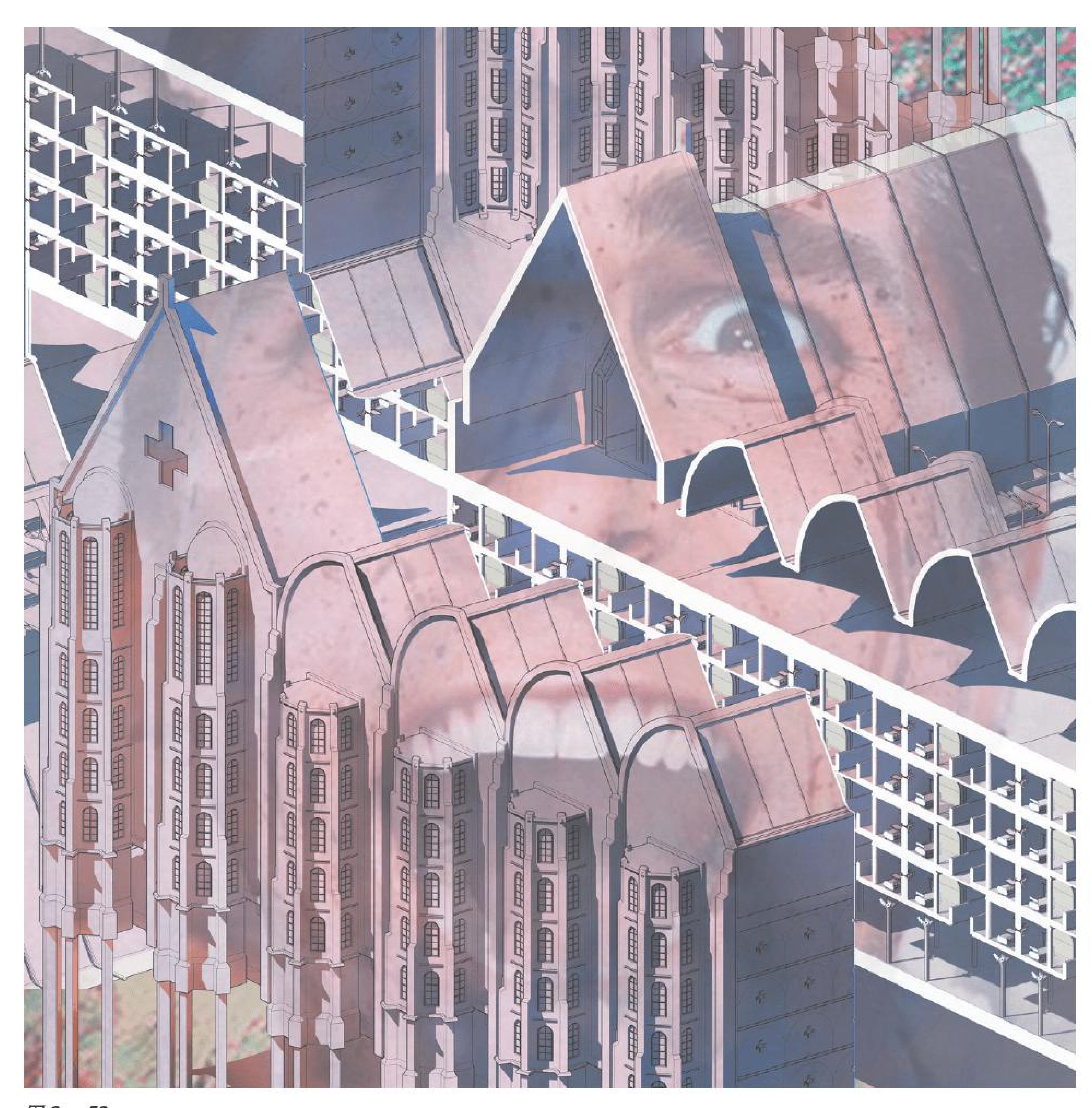


图 2 - 53
病房 - 水，轴测图



图 2 - 54
病房 - 水，空间效果









图2- 55
药房 - 酒精



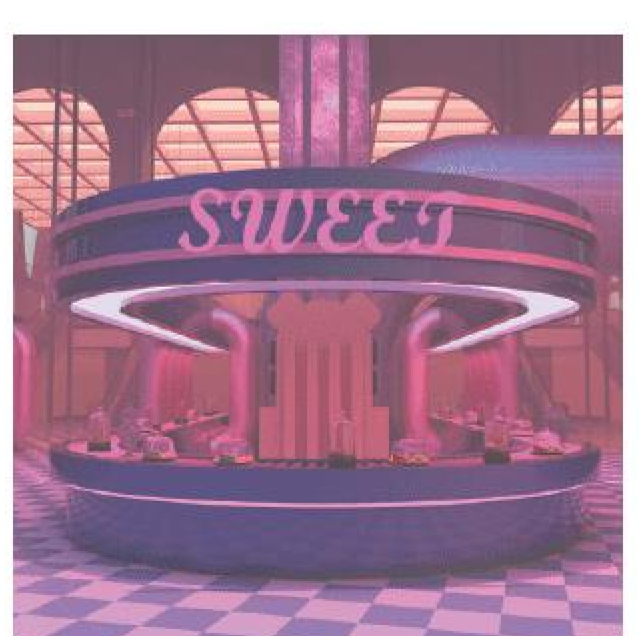







图2- 56
门诊 - 甜品








图 2 - 57
病房 - 水

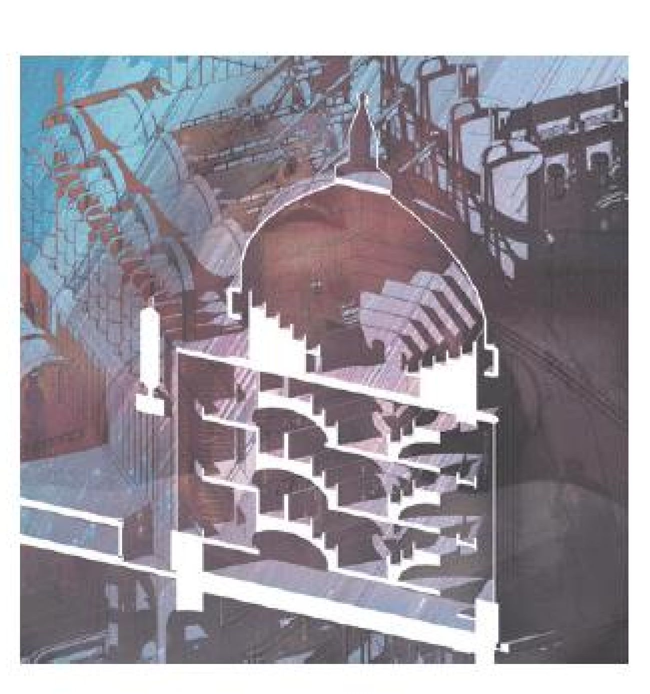
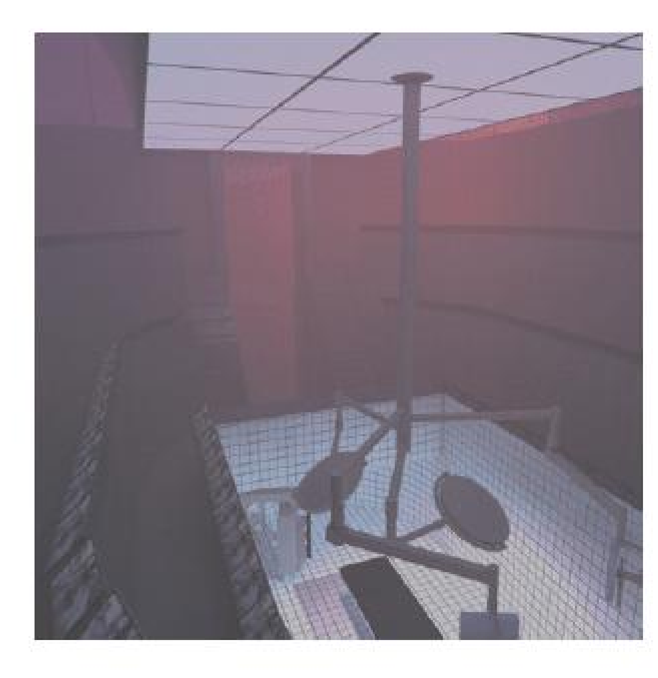
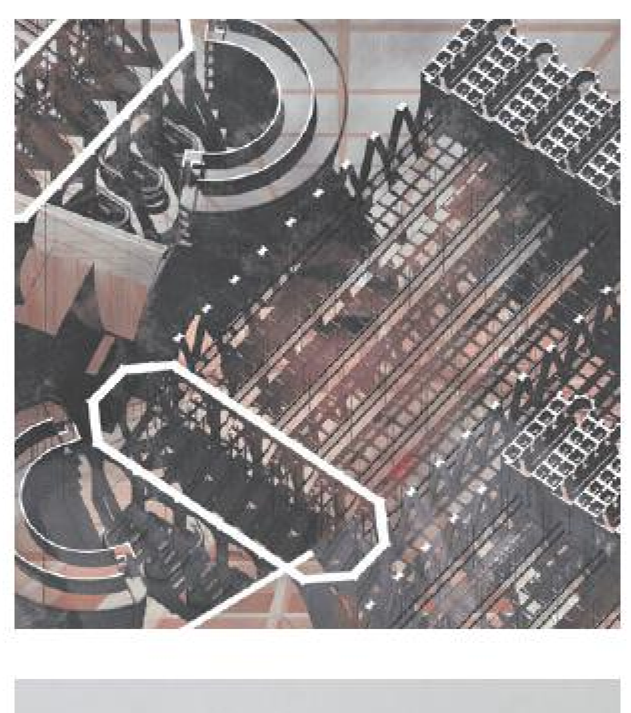
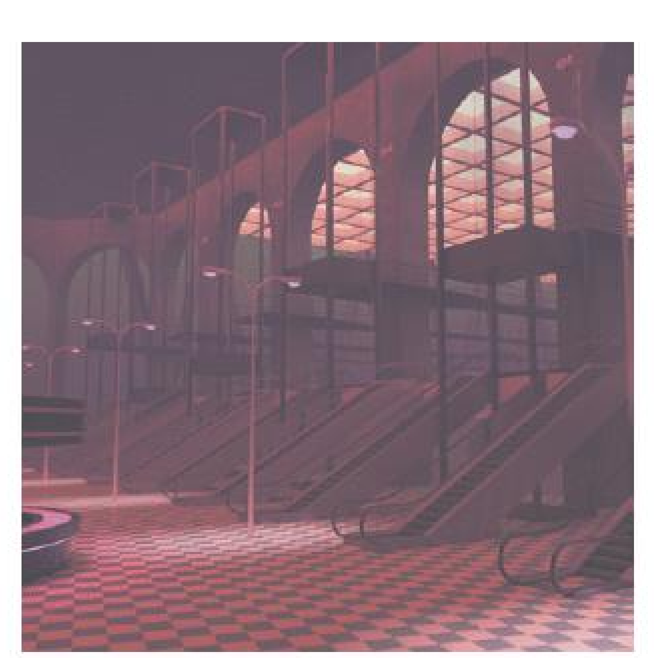







图 2 - 58
手术室 - 冰块





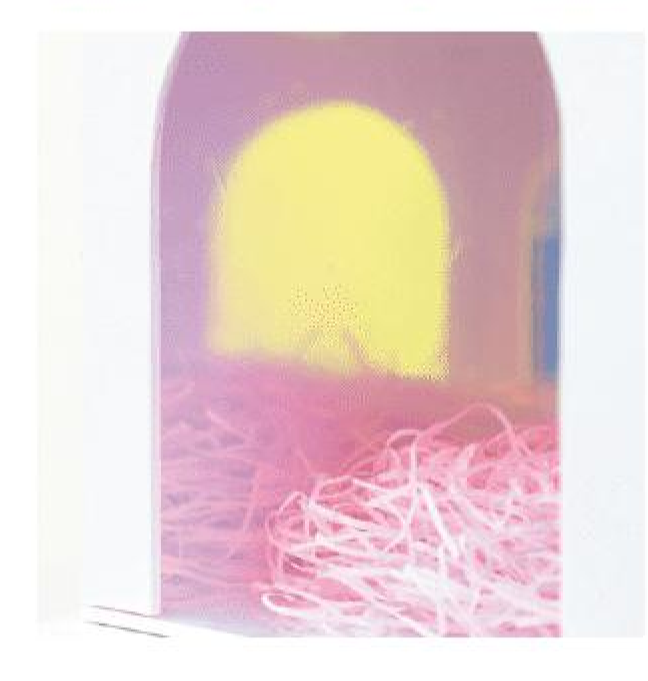



图2-　59
公园-苹果

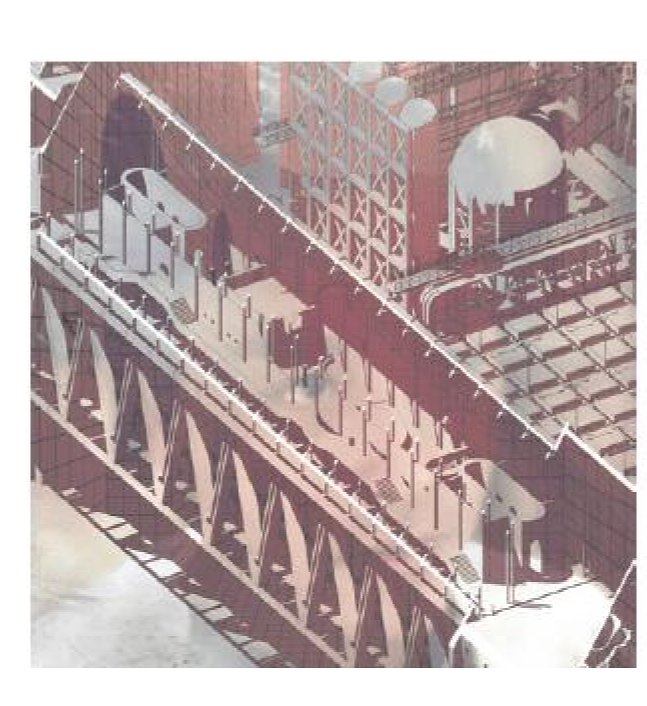
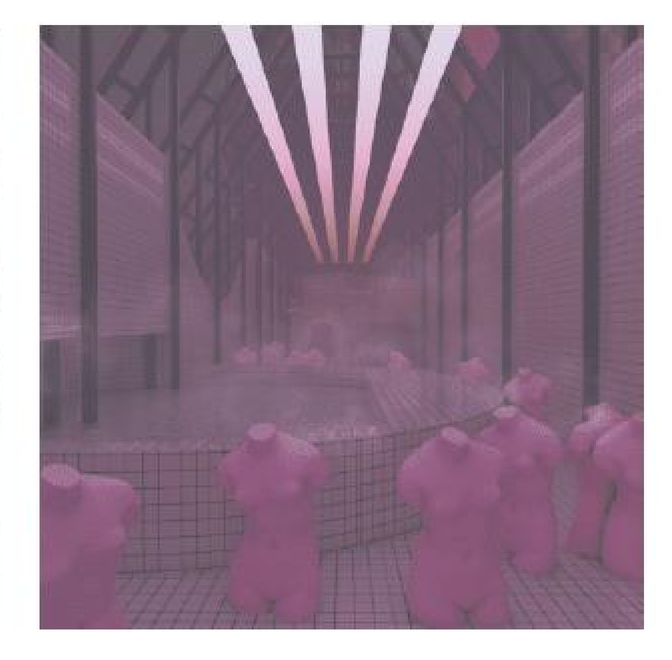







图2-　60
浴室-牛奶



图 2 - 61
展览模型





图 2 - 62
主题效果图




图 2 - 63
展览现场

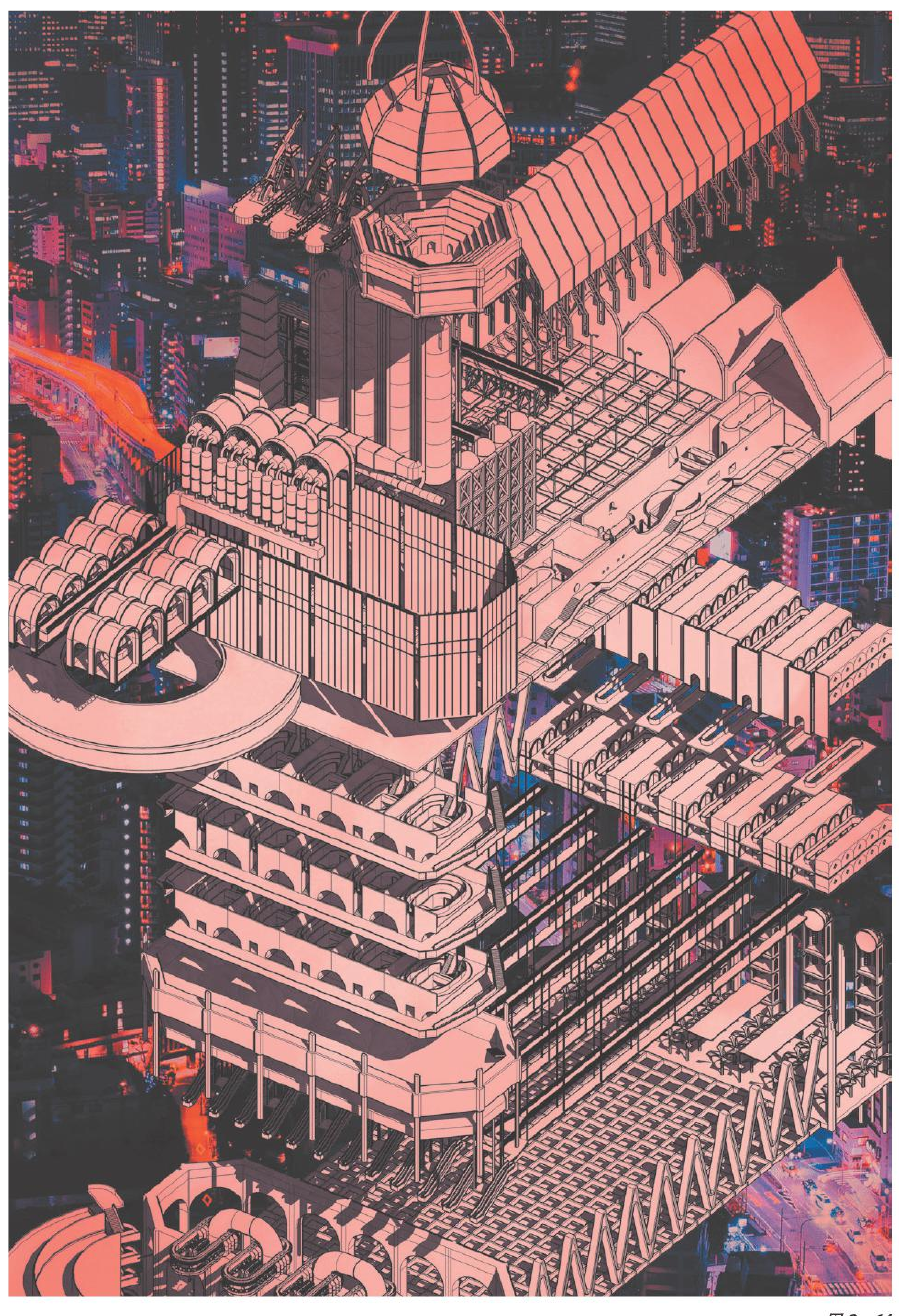
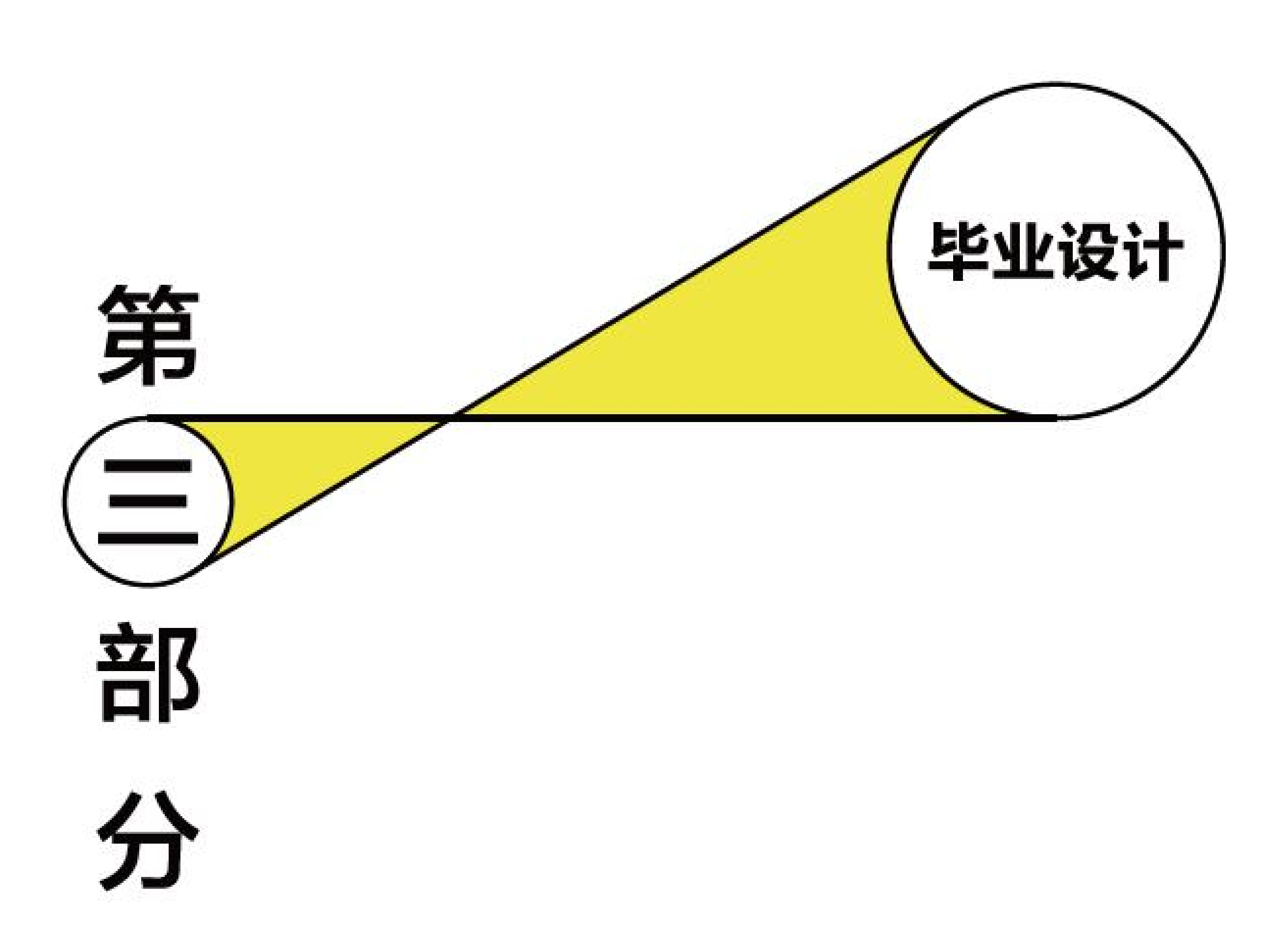


图 2-64
组合轴测图


第
三
部
分
毕业设计



2018 年本科毕业设计展览现场



城市及其重影
The City and Its Double

梁雯　彭喆

对于任何设计活动而言，都存在不可化约的两个方面：设计师的设想，以及设计所产生的实际效果和影响。通过设想，设计得以成形、出现，并控制其影响和效果。但是同时，设计的效果和影响总是在逃脱设计师的想象，产生出意想不到的东西：一把设计精巧的手术刀可能会成为杀人凶器，一座舒适的别墅可能变成监狱，一座开放的城市广场可能被看作战争的前线阵地。

一些设计师试图穷尽设计带来的可能，尽可能地将效果和影响控制在设计之中，但其结果通常会导致一些哭笑不得的场景：蓬皮杜中心曾被设想为一个仓库式的文化场所，可以根据不同的场景转换室内空间的形态，但事实是大部分室内空间在使用过程中没有发生设计师预设的变化；黑川纪章的中银舱体大厦被设想为可以自我更新，每一个“胶囊”都能被替换，但除了顶层少数的几个单元外，其他单元都是固定的。并且，顶层那些可活动的“胶囊”直到建筑拆除也没有被更换。面对这样预设的“失败”，我们却可以感受到，正是设计中这些出乎意料的情形给予了设计鲜活的生命，在人的记忆中留下深刻的烙印，甚至因此被嵌入了历史的纪念碑。

对这些意料之外情形的关注，并不意味着诋毁那些占据我们生活中绝大多数的正常的东西，也并非宣称只有出现例外状态的设计才是好设计，而是希望提示，一件设计之物在其生命中充满张力的时刻——当它被纳入了一个事件之中的时刻——值得设计师们留意。通过对一个具体情境的研究，通过对设计“绽出”时刻的观察，我们或许能更好地理解设计的意义，更准确地说，是设计与人的关系。

下面几个毕业设计作品的讨论焦点是空间与事件的张力，即空间——设计师所能把握的最终之物——与事件——与此物相关的一个具体情景——之间的关系。与通常的做法（通过想象满足某一种身体或情感的需求）相反，本课题开始于对一个具体状态的研究，以一个当事者的角度体验这个状态的空间所产生的“形变”。这里所谓的“形变”是一种内心中的分量感，例如，我们几乎不可能从专业设计师的角度去理解和感受一个使用多年的教室，反而是那些“枯燥无味”的专业图纸所呈现的空间之外的东西：打瞌睡的同学、歪斜的桌椅、老师的目光等，让我们对这个空间充满了感情。



2018 年本科毕业设计展览现场

本科生毕业设计

Undergraduate Graduation Design

本次设计设想未来的人们将会走进这样一个运动体验工厂，它最初由四个车间组成，是一个可以不断生长的综合体。设计过程中将涉及“类型”“现象透明性”概念的运用，最终成果更多地强调观念性的空间表达，对消费空间是一种叙事性的诠释，是未来消费现象物化的表现。

从消费空间的发展来看，技术的介入成为主导新型消费空间模式出现的重要因素之一。互联网虚拟消费空间的出现、支付方式和消费观念的变化都影响着我们对未来消费空间设计的思考，未来会是什么样？未来的消费空间该如何定义？这是本次设计方案的出发点。

奥林匹斯工厂

王勇

2018 年第四届中国人居环境设计学年奖建筑设计组 金奖

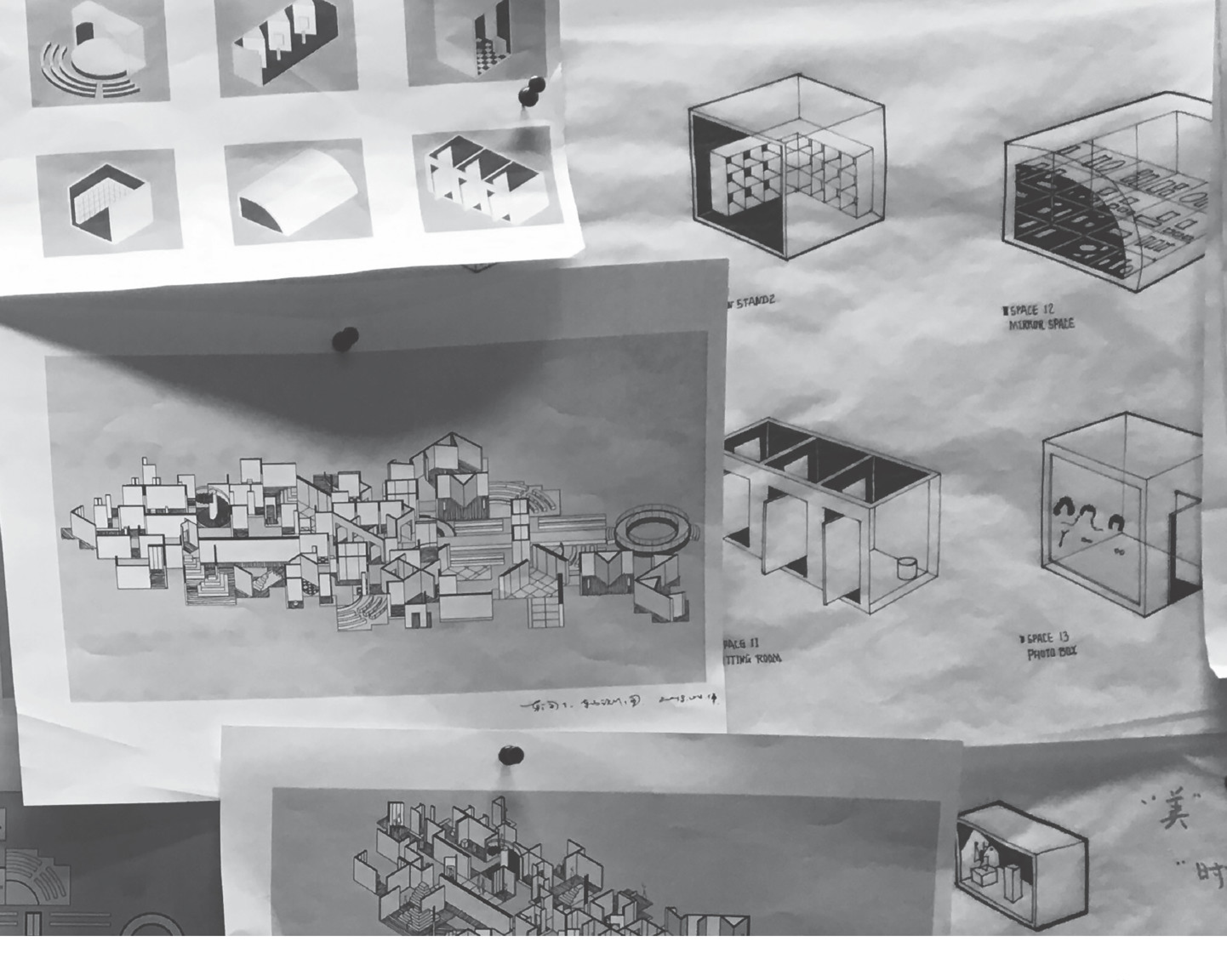
第三届“天华杯”ART&TECH 全国大学生建筑设计大赛 一等奖

第十五届全国高等美术院校建筑与设计专业教学年会建筑艺术设计组 银奖



自动售货机

1700 1710 1720 1730 1740 1750 1760 1770 1780 1790 1800 1810



无店铺零售 1992 年，俄克拉荷马大学的 Robert Lush 等人率先提出。无店铺零售

超级市场 1930 年，一个名叫迈克尔 • 卡伦（Michael Cullen）的美国人开办了世界上第一家超市——金 • 库伦（King Kullen）。超级市场

一价商店 1884 年，英国马狮百货公司创始人米高 • 马格斯在英国北部的列斯创建了“一便士货摊”，上面写着“不用问价，全部一便士。” 一价商店

通信销售 1872 年，美国的蒙特马利百货公司开始经营，从商品广告、订货、配送到收款都利用邮政通讯来完成。形式发展为电话销售、电视销售、电子化销售（网络销售）。通信销售

连锁商店 1859 年，美国大西洋和太平洋茶叶公司（简称 A & P）建立了世界上第一家连锁商店。连锁商店

百货商店 1852 年，一个名叫阿里斯蒂德 • 布西科的年轻人，在法国巴黎开办了一家名叫“Bon Marche”（博马尔谢）的百货商店。百货商店

过程。零售环境不再是品牌销售的附属设施，它已上升为品牌认知的重要识别元素，以空间讲故事，为消费者带来他们需要的体验、品质和价值。零售设计是消费者的情感与体验，购物活动正在由交易演变为一种休闲方式。“空间，也是一种市场手段” 零售

的性能，从而达到推销目的的一种销售方式。其形式有两种：一种是单层次销售，即由销售人员从厂方直接进货后卖给消费者；另一种是多层次销售，以销售人员的逐级推广为基础，并使推销员呈几何级数倍增，以达到迅速扩散销售网的目的。访问销售

1780 年，第一台现代自动售货机诞生于英国，主要用于明信片的发放。自动售货机

零食自动售货机 1924 年，由中山小一郎制作的袋装零食自动售货机在日本普及开来。零食自动售货机

便利店 1946 年，美国得克萨斯州的南方公司（Southland Corporation）创立了世界上第一家便利店——7-Eleven。便利店

购物中心 1956 年，最早的现代购物中心建成于美国，第一个购物中心——Southdale Mall 在明尼阿波利斯城附近开业。购物中心

步行商业街 1965 年，第一代商业步行街产生于欧美国家的一些城市。步行商业街

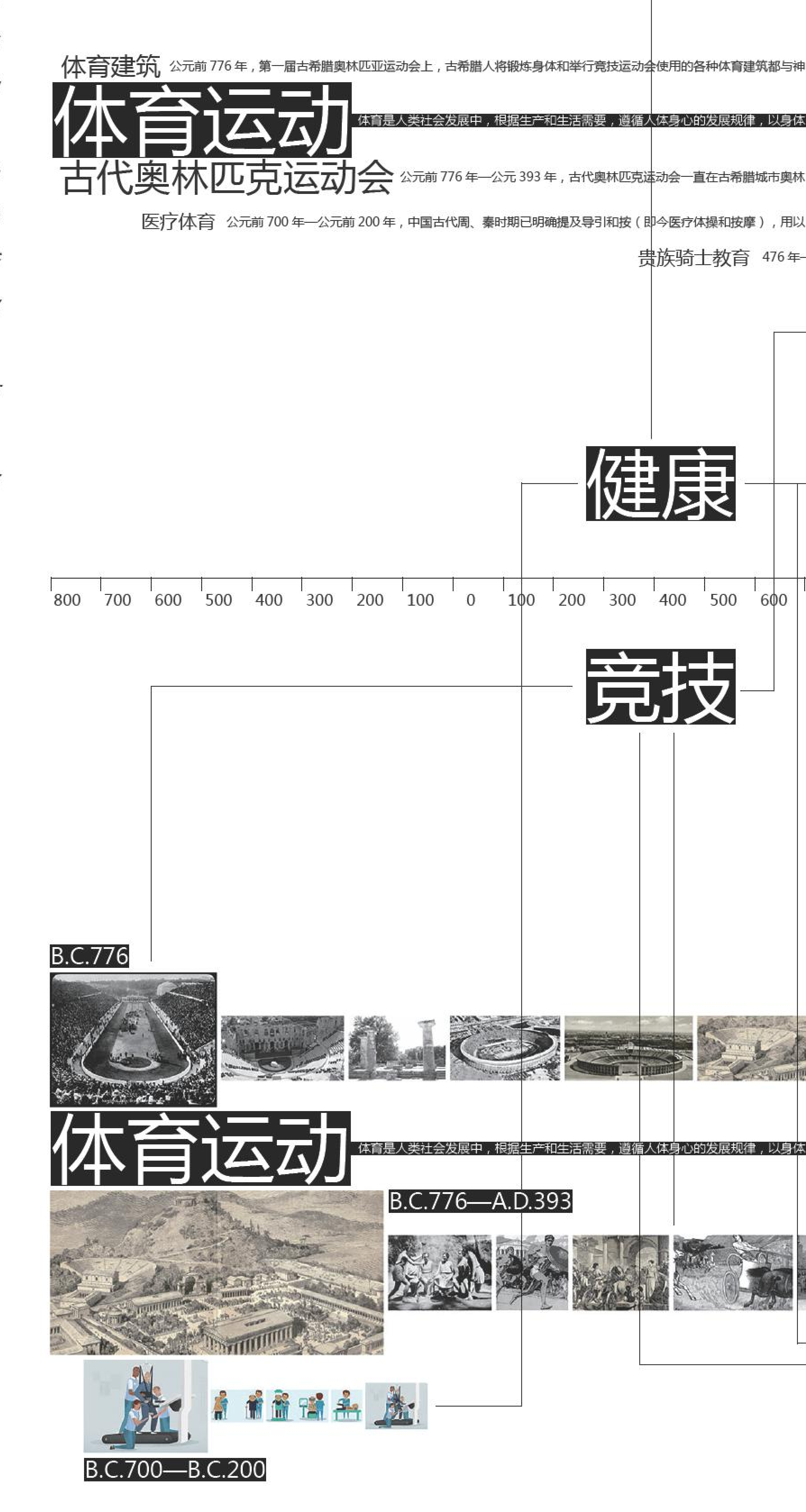
网络商店 1999 年，当当网成立，开辟网络图书销售平台。网络商店

快捷支付工具 2003 年，阿里巴巴推出了第三方支付工具“支付宝”。快捷支付工具

无人零售店 2018 年，Amazon Go 在美国西雅图开业。无人零售店

1820 1830 1840 1850 1860 1870 1880 1890 1900 1910 1920 1930 1940 1950 1960 1970 1980 1990 2000 2010 2020

把视角聚焦到体育运动，从公元前最开始的奥林匹克运动会到当下的全民运动、智能运动、时尚运动，对应到相应的各种体育运动品商店、健身俱乐部、时尚作品秀，从侧面折射了现代消费空间在技术的影响下呈现出不断生长、相互叠加渗透的趋势。在技术和人们不断增长的消费需求的影响下，当下被人关注的与运动相关的健康、时尚、竞技、享受在未来会愈演愈烈，更加明显。设计方案分为四个部分，分别是健康怪谈、时尚秀场、竞技公园和狂欢俱乐部。



残疾人奥林匹克运动会 1960 年首次举办。残疾人奥林匹克运动会

媒体介入 1936 年，第十一届奥运会柏林奥运会首次通过电视实况转播，共有 16.2 万观众看了转播。媒体介入

运动健身 1892 年，古斯塔夫・詹德出版了第一本关于健身器材的书籍，建立了历史上最早的健身房。运动健身

体操 1780 年，德国的 J.C.F. 古茨穆茨曾把各种锻炼活动分类、综合，统称为"体操"。体操

体育 1762 年，卢梭在《爱弥尔》一书中使用"体育"一词来描述对爱弥尔进行的养护、培养和训练等身体教育过程。体育

庙连在一起，如奥林匹亚体育场与宙斯神庙连在一起，匹兹亚体育场是阿波罗神庙的一部分，伊兹米亚体育场是波塞冬神庙的一部分，尼兹米亚体育场是赫克里斯神庙的一部分。体育建筑

练习为基本手段，达到增强体质、提高运动技术水平、进行思想品德教育、丰富社会文化生活的目的而进行的一种有意识、有组织的社会活动，是伴随人类社会的发展而逐步建立和发展起来的一个专门的科学领域。体育运动

匹亚举行，是一种运动和宗教性的庆典。古代奥林匹克运动会

防治疾病。医疗体育

–1640 年，欧洲进入黑暗的封建社会阶段，在为统治阶级培养接班人的封建贵族子弟学校中施以"骑士七技"的教育，即骑马、游泳、投枪、击剑、行猎、跳棋、吟诗（其中只有五项属于体育范畴）。贵族骑士教育

"三育"学说 1685 年，英国哲学家、教育家洛克明确地把教育分成体育、德育和智育三部分，主张在宫廷训练学校开设体育课程。"三育"学说

职业体育 1869 年 美国第一家职业体育俱乐部——那提红袜棒球队在美国进行巡回表演。职业体育

现代奥林匹克运动会 1896 年，顾拜旦提出举办。现代奥林匹克运动会

青年奥林匹克运动会 2010 年首次举办。青年奥林匹克运动会

智能运动 2010 年，Jawbone UP 运动手环和 Fitbit Ultra 健康追踪器出现。智能运动

时尚

700 800 900 1000 1100 1200 1300 1400 1500 1600 1700 1800 1900 2000

享受

A.D.2048

A.D.1960

A.D.1936

A.D.1892

A.D.1762

练习为基本手段，达到增强体质、提高运动技术水平、进行思想品德教育、丰富社会文化生活的目的而进行的一种有意识、有组织的社会活动，是伴随人类社会的发展而逐步建立和发展起来的一个专门的科学领域。体育运动

A.D.1896

A.D.1869

A.D.2010

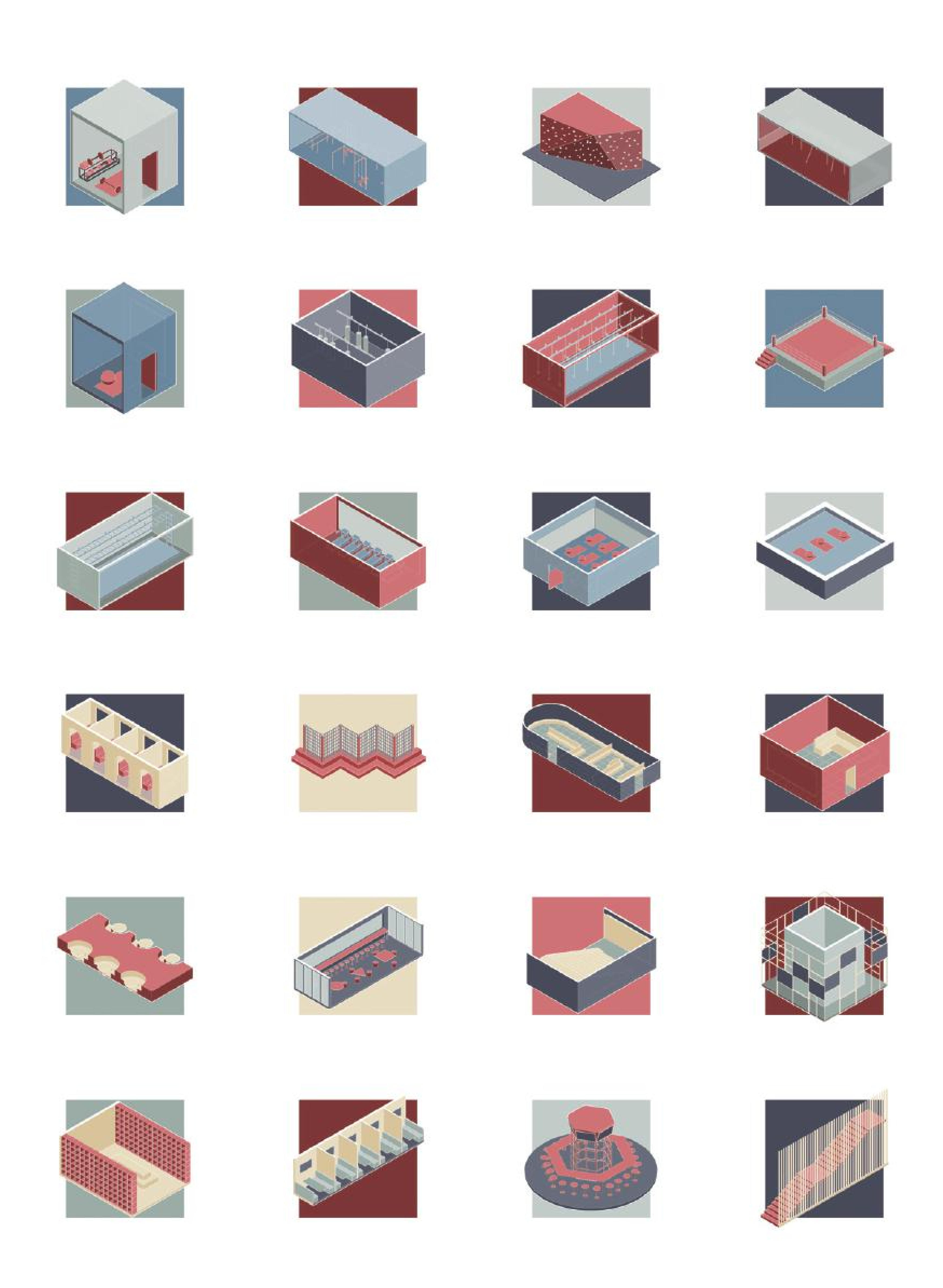


图3-1
健康怪谈和狂欢俱乐部建筑原型模块

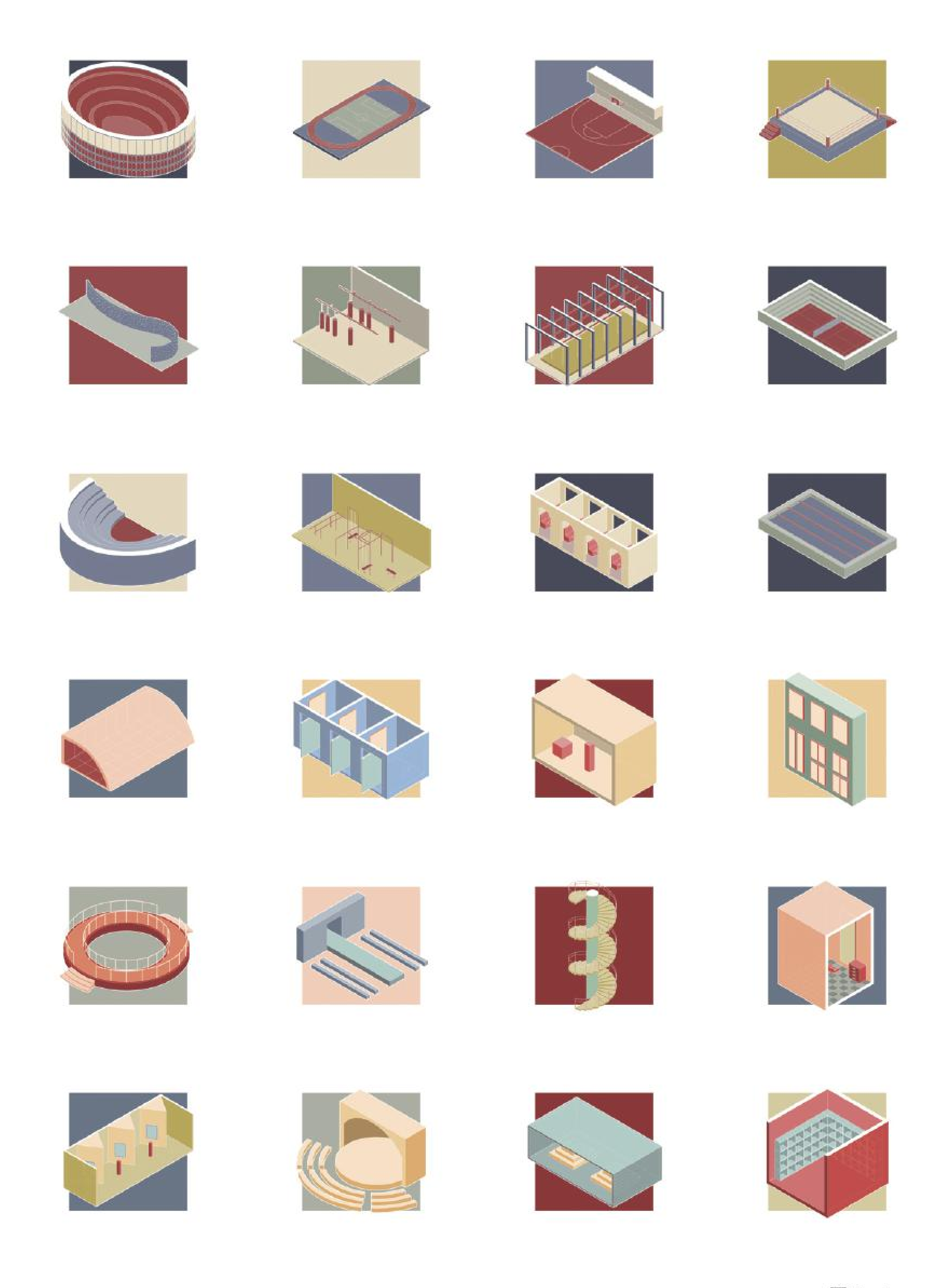


图 3 - 2
时尚秀场和竞技公园建筑原型模块

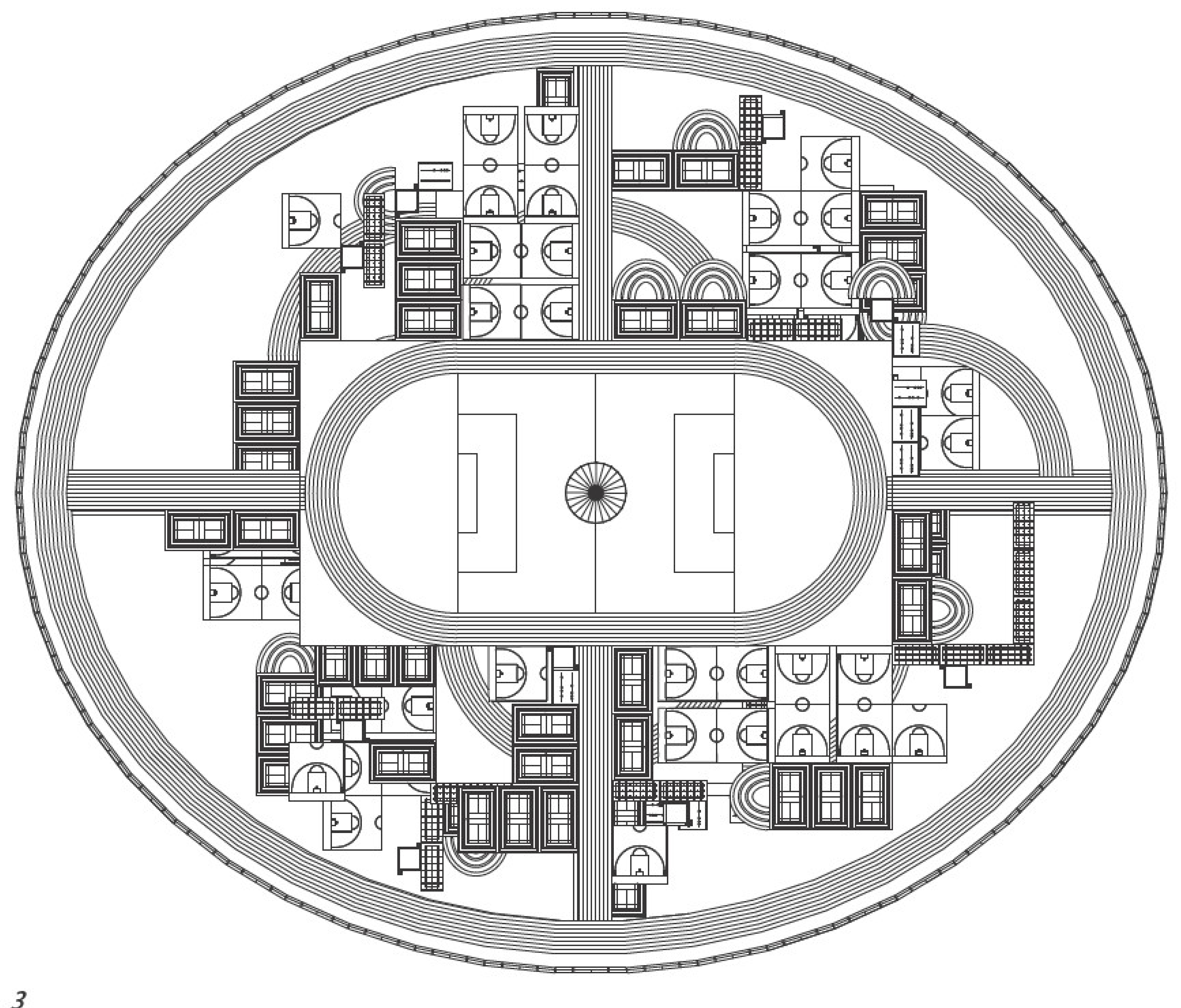


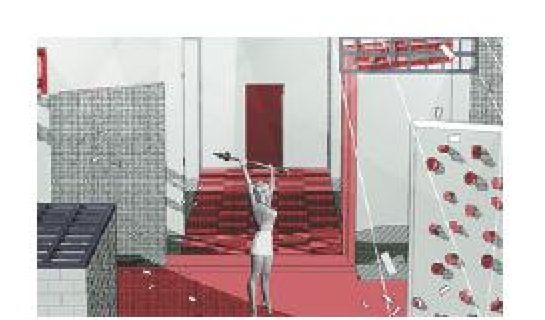
图 3 - 3
竞技公园平面图

图片：狂欢俱乐部模型

图 3 - 4
时尚秀场平面图

健康怪谈

健康车间是进行身体锻炼的场所。这里有着完备的健康检测系统，可以数据化地显示自己身体的健康指数，并为每一个来到这里的消费者制订一份合适的运动训练计划表。遵照这份计划，消费者可以拥有良好的健康状况。这里还为健身爱好者提供展示自身形体的舞台、各自独立的健身空间盒子，还有一起进行瑜伽练习的大厅、遍布跑步机的长廊、形态各异的攀岩石壁等。



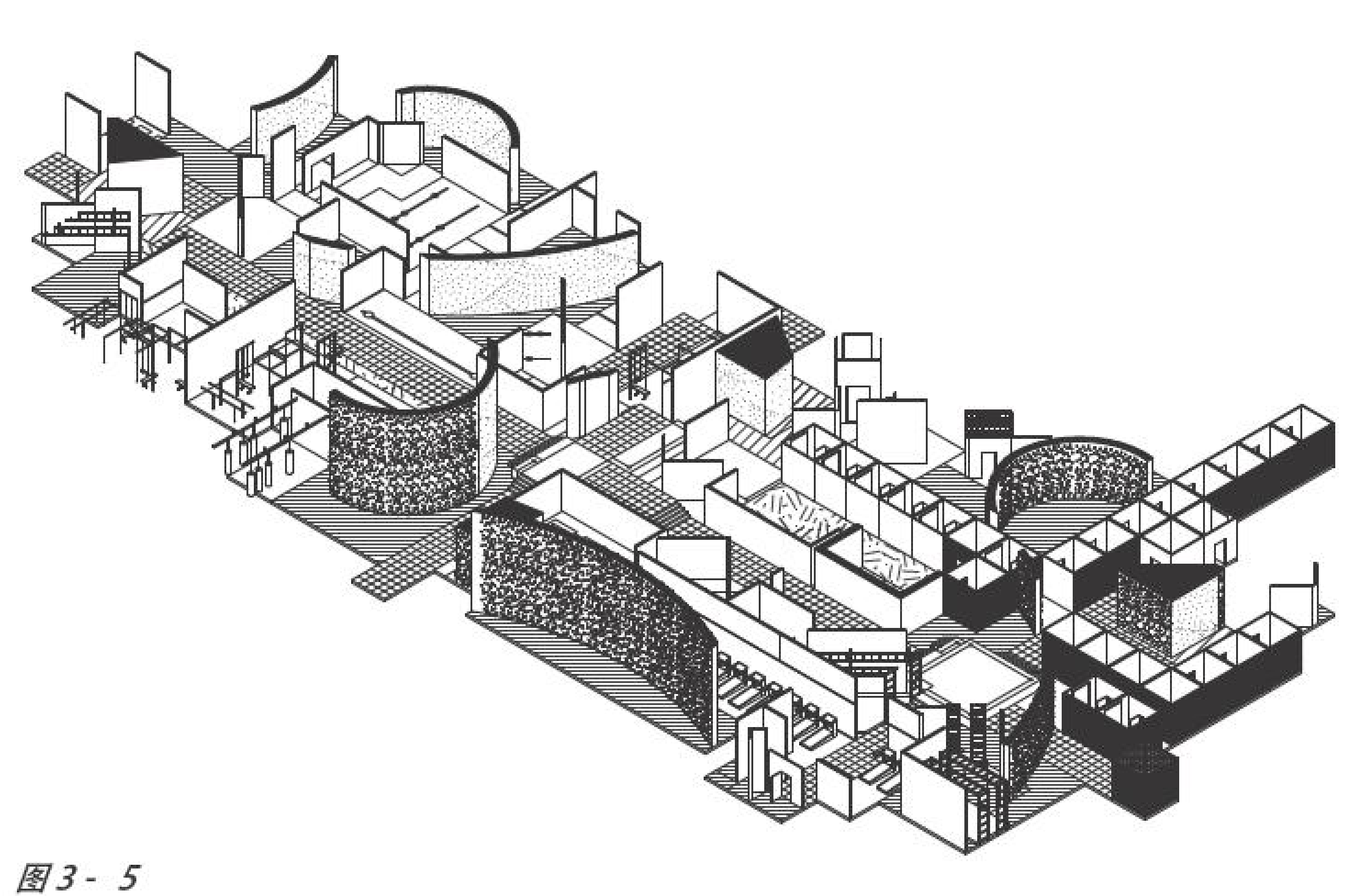


图3－5
健康怪谈轴测图



图 3-6
健康怪谈效果图

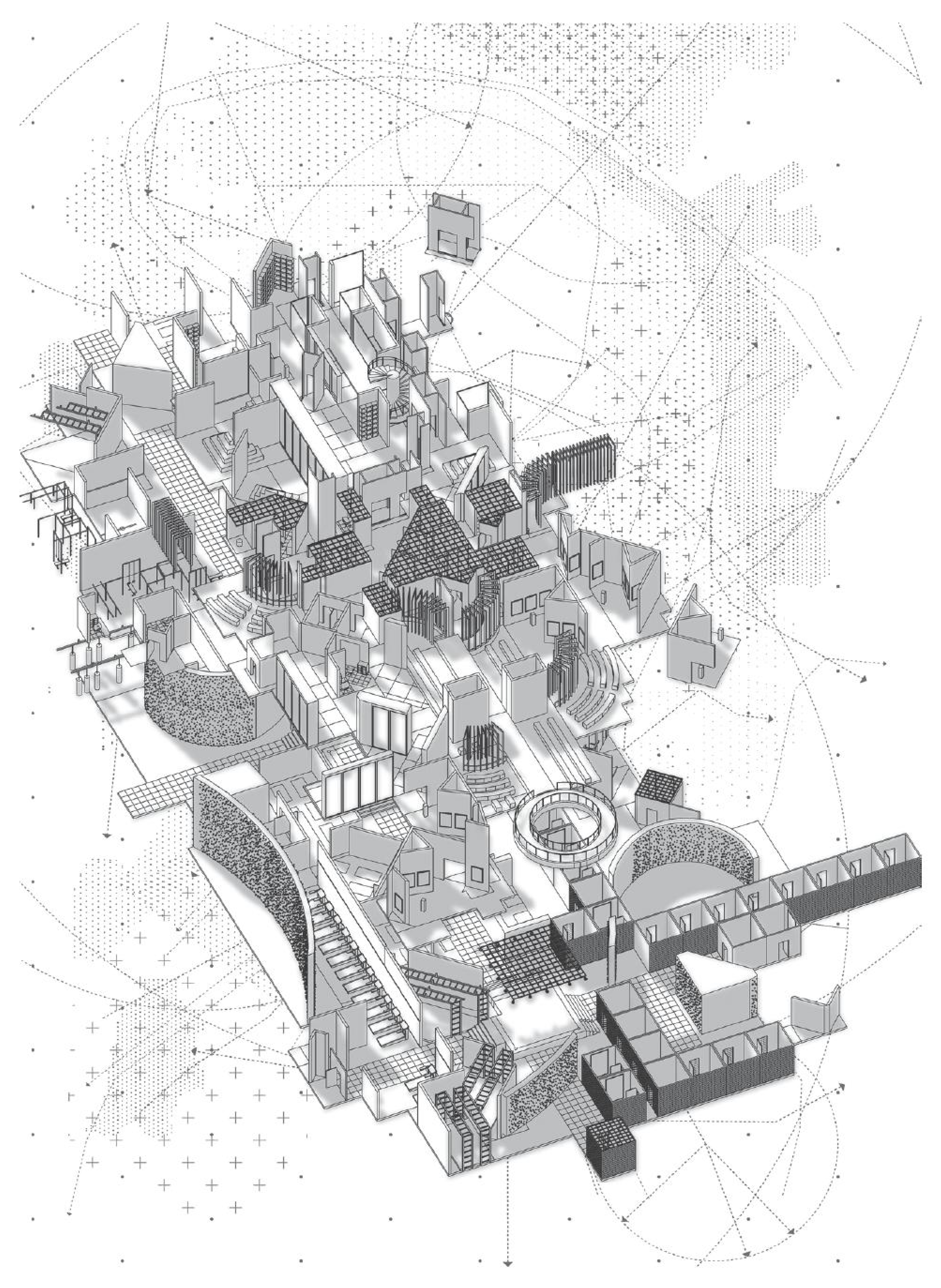


图3-7
健康怪谈和时尚秀场组合轴测图

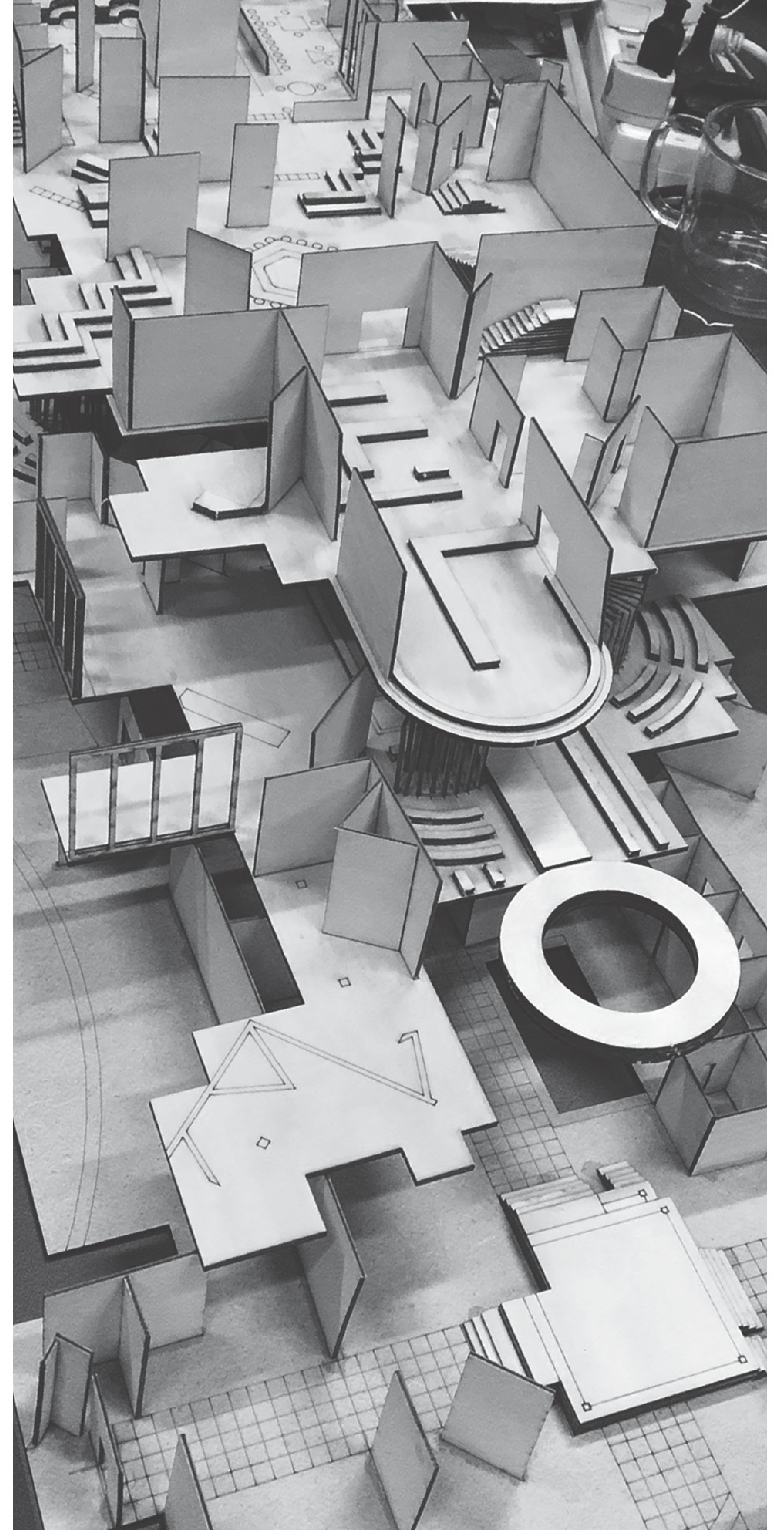


图 3 - 8
健康怪谈和时尚秀场模型

竞技公园

运动竞技通常属于奥林匹克运动会或运动职业联赛等项目。在竞技车间里，有着长长的跑道为进行速度比拼的消费者提供施展的舞台，也有各种拳击场展现着力量的对碰，还有篮球场、足球场、羽毛球场等激烈比赛的场所。层层叠加的空间序列，赢得比赛的团队或者个人可以向更高层的竞技空间发起挑战，整个车间中弥漫着竞争、宣泄的气氛。

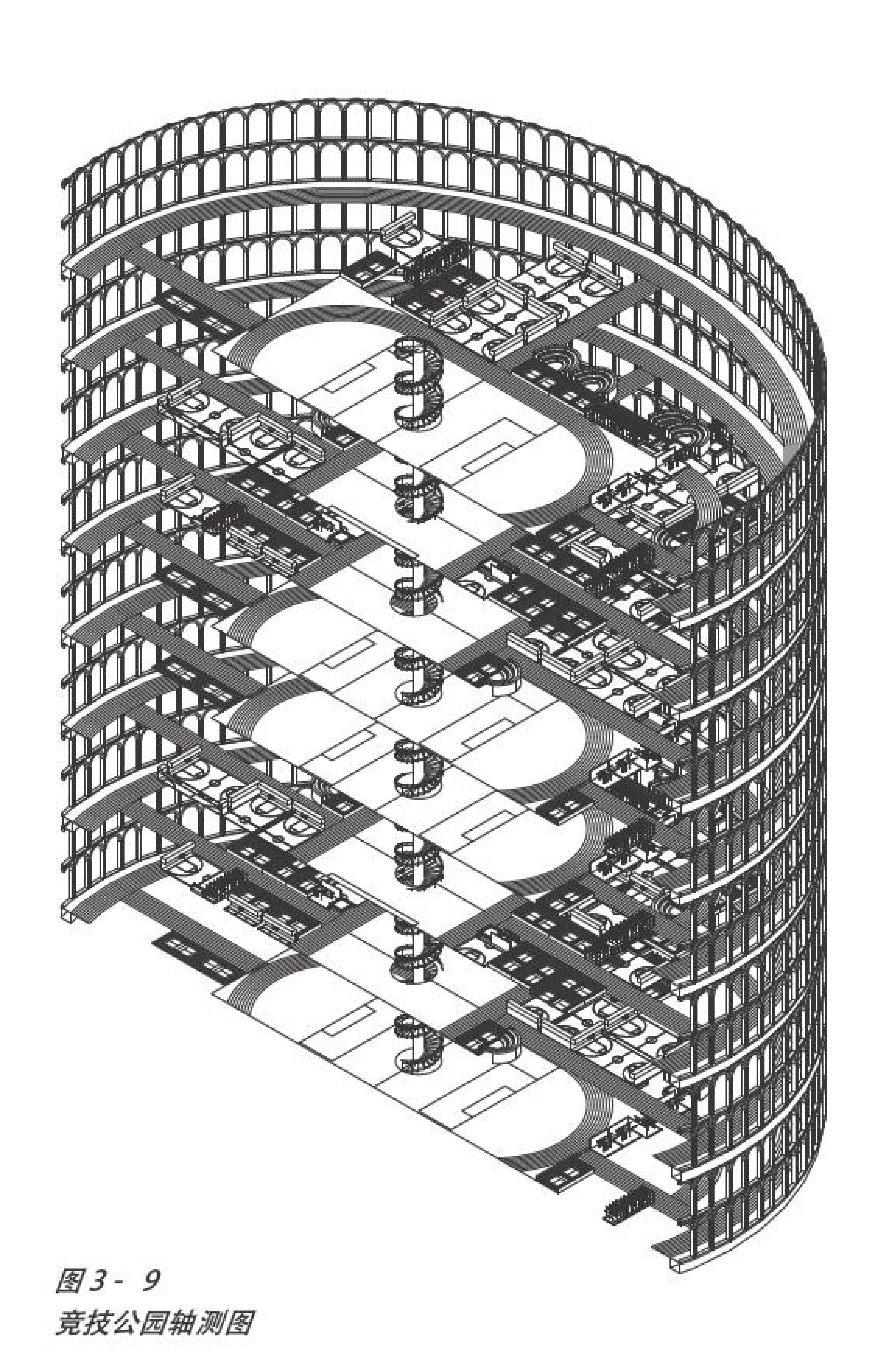
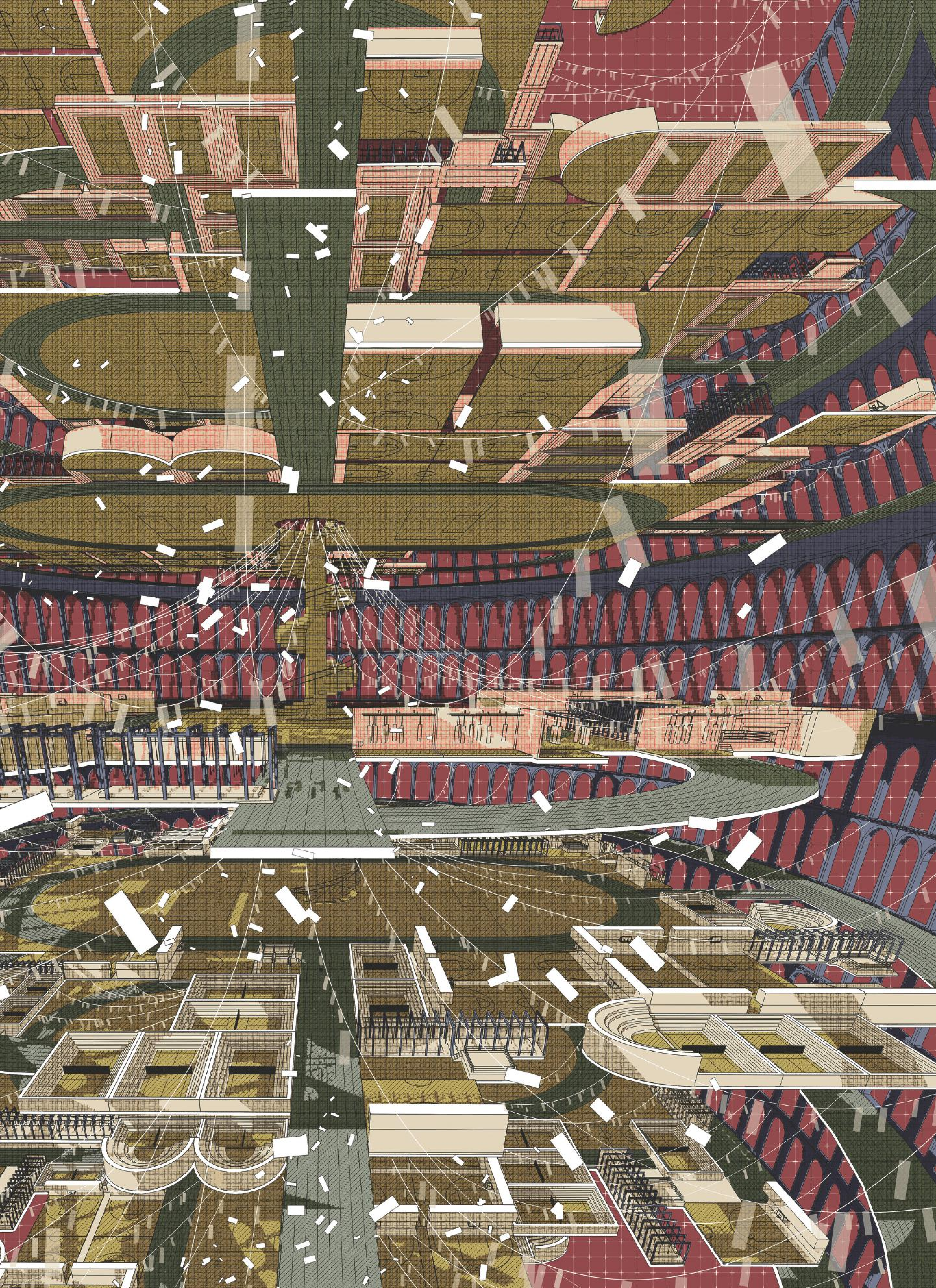


图 3 - 9
竞技公园轴测图

图 3 - 10
竞技公园效果图



时尚秀场

从进入车间入口开始，映入眼帘的是琳琅满目的各种时尚商品。人们穿梭于这些商品之中，寻找着自己满意的货物，或者选择自己的时尚模板，按照此模板去购物。在拿到自己满意的“战利品”之后，进入车间为消费者准备的试衣间和化妆间，对自身形象进行最后的加工。最后来到遍布聚光灯的时尚展示T台，将自己经过装扮后的美好形象展示给台下的观众。活动结束之后，每一个消费者都会收到自己在台上展示的各个角度的图集，以此作为参考。



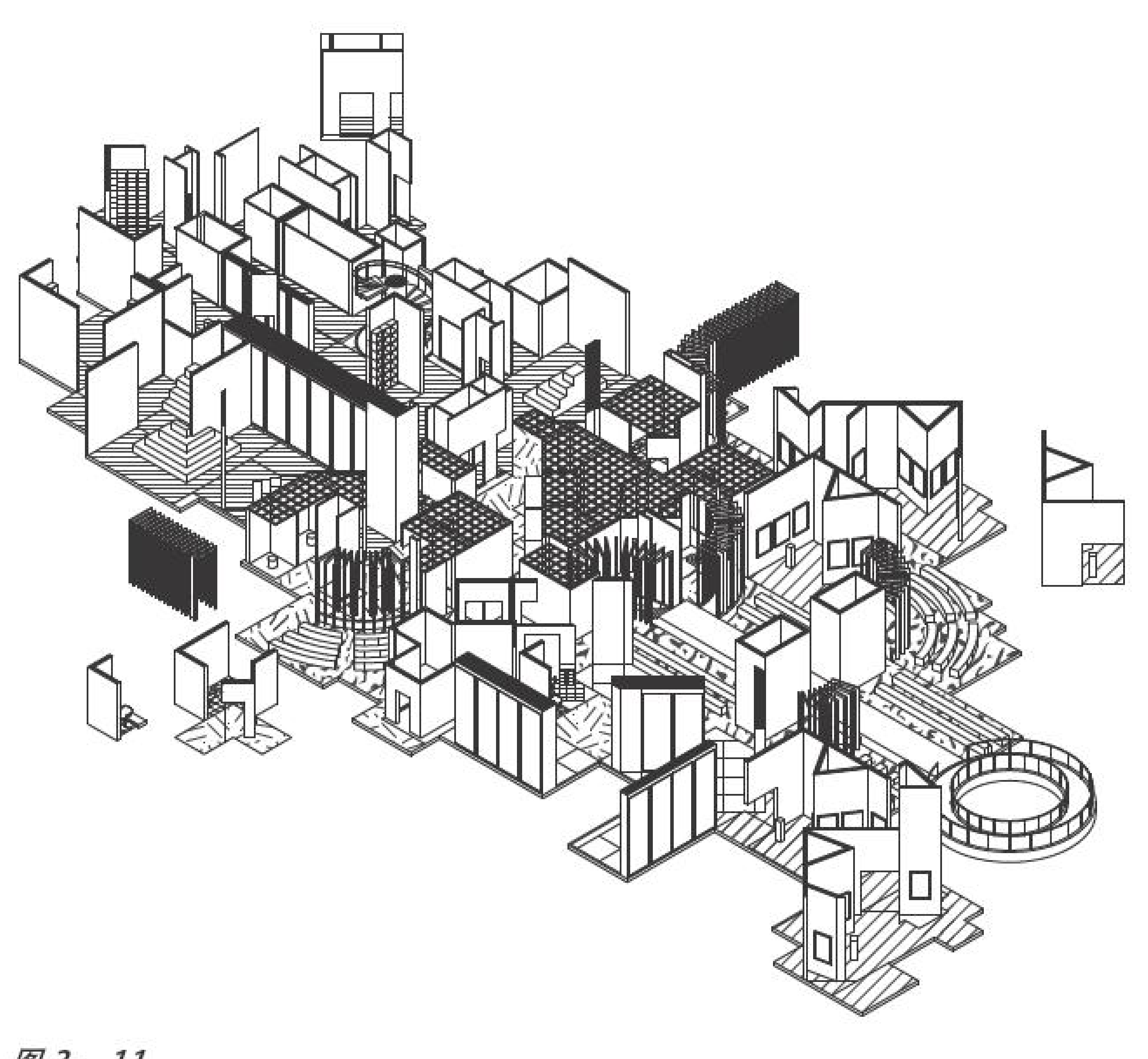


图3- 11
时尚秀场轴测图



图 3 - 12
时尚秀场效果图

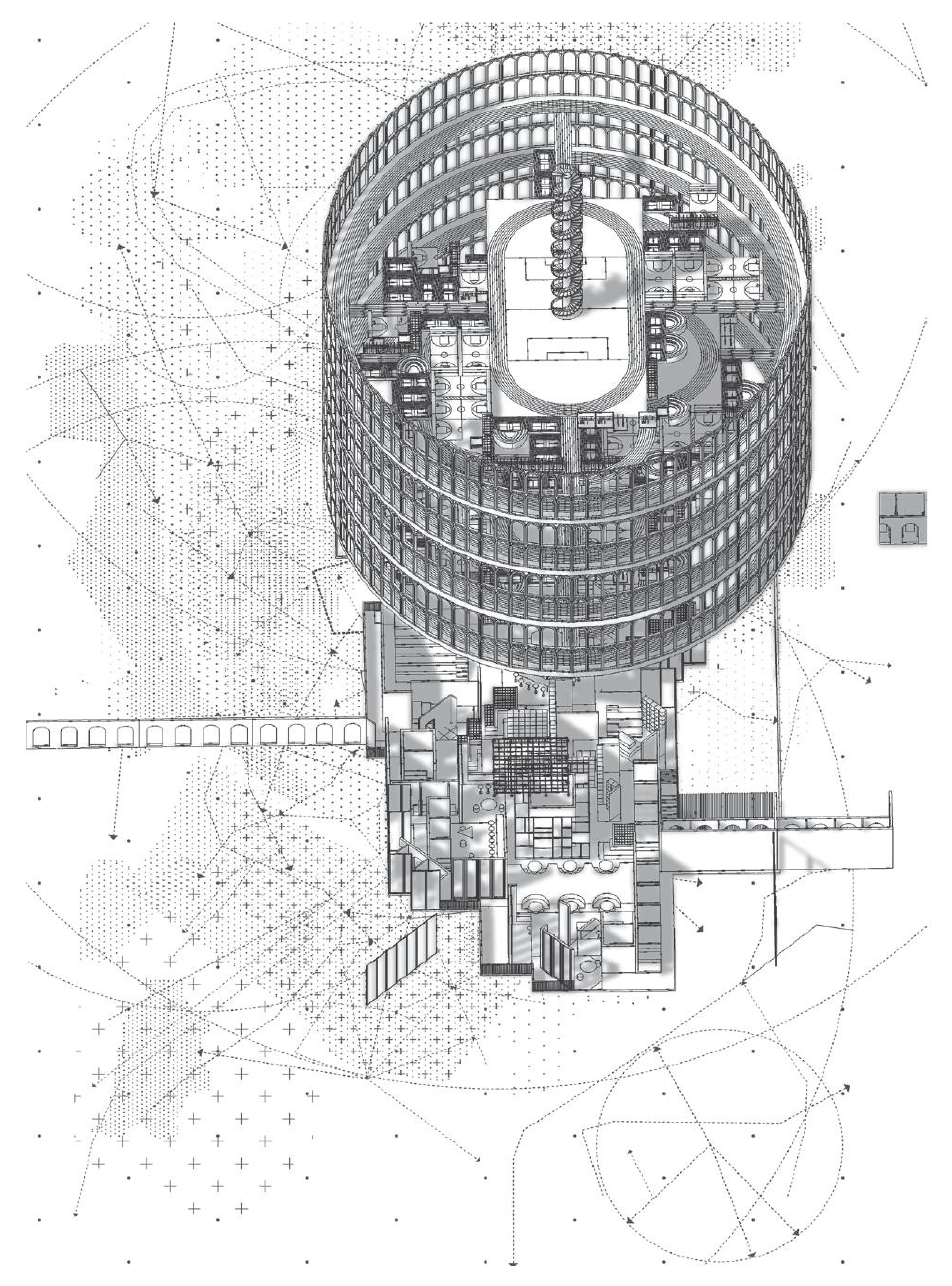


图 3 - 13
竞技公园和狂欢俱乐部组合轴测图

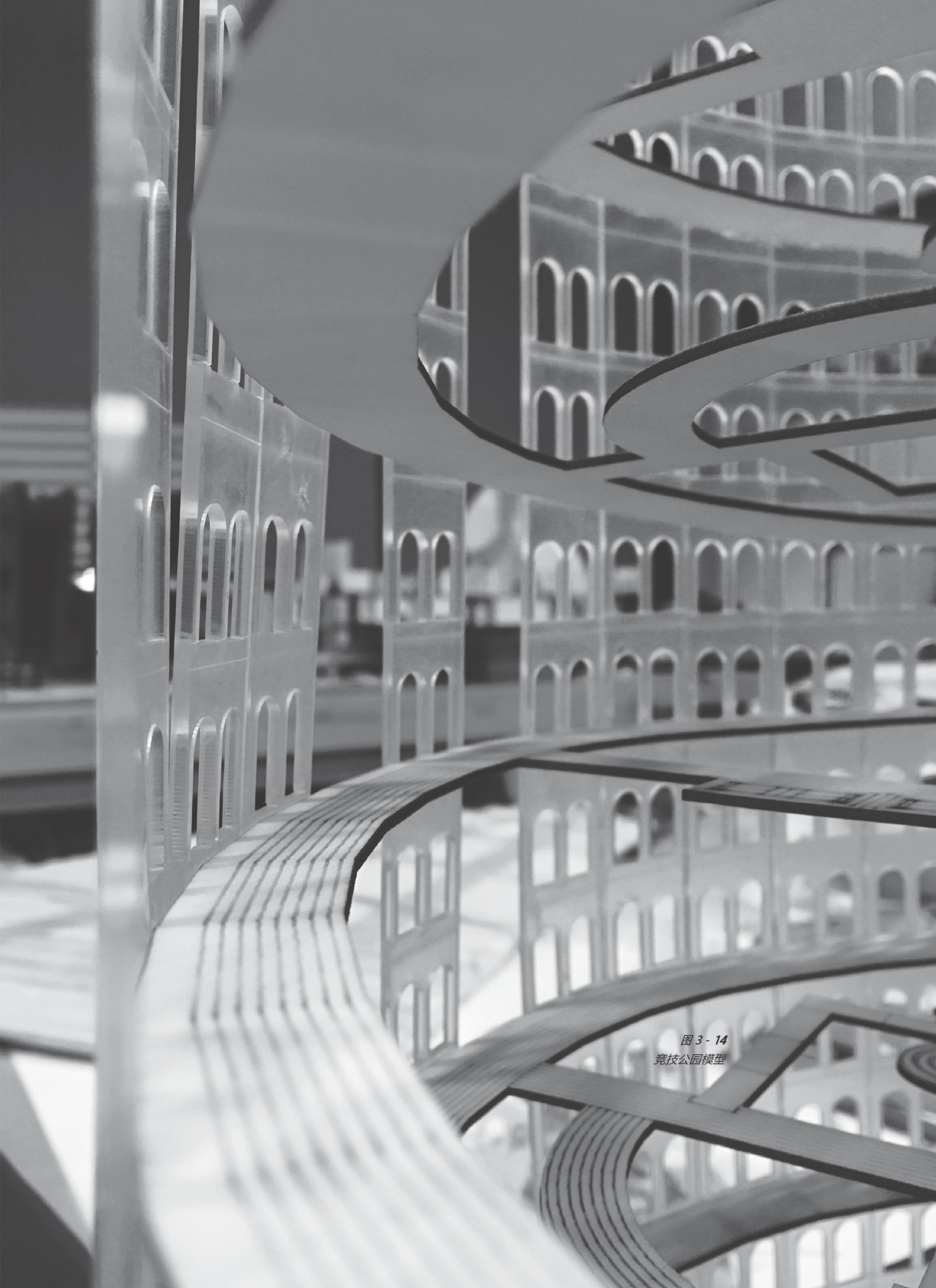


图 3 - 14
竞技公园模型



狂欢俱乐部

在狂欢俱乐部中，空间活动的序列围绕着中央的环形电子显示屏铁塔展开。体育爱好者可以在座位上喝着酒或其他饮品观看大屏幕上正在进行的体育比赛，或是带着自己的舞伴来参加一场运动主题的狂欢舞会，又或是在电影银幕厅里观看系列电影、享受美妙的音乐会等。

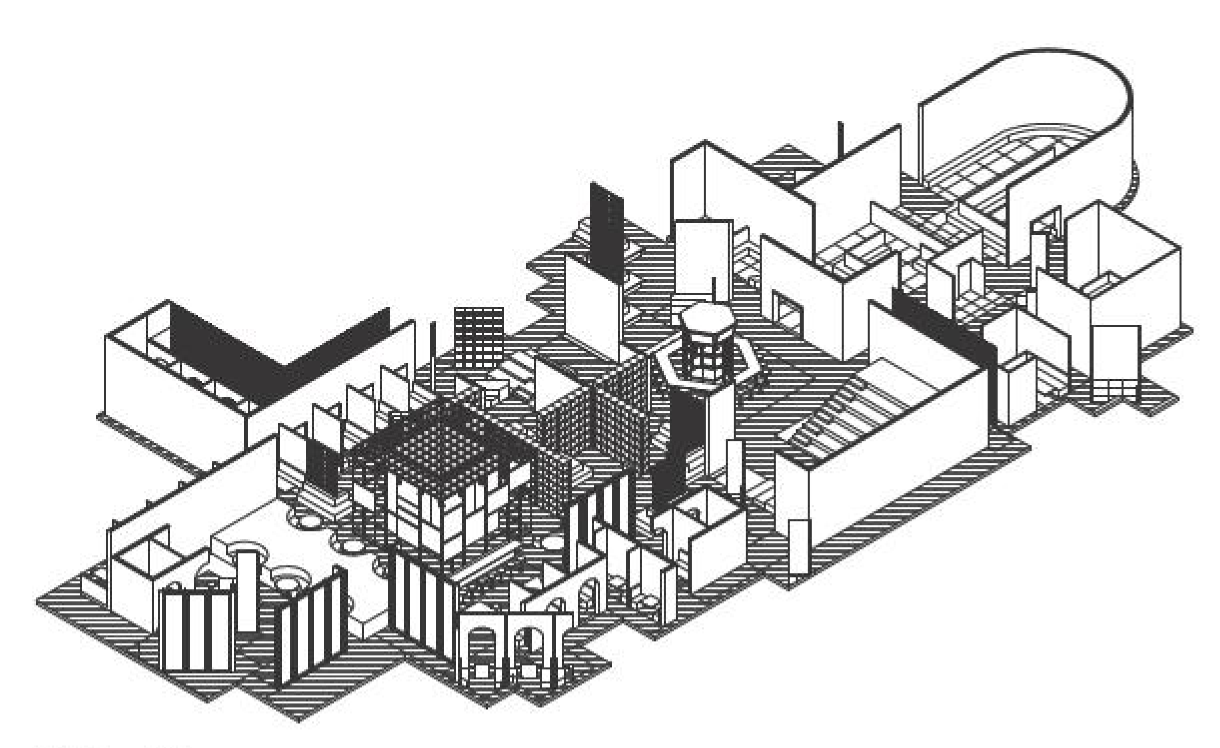


图 3－15
狂欢俱乐部轴测图



图 3-16
狂欢俱乐部效果图



图 3 - 17 奥林匹斯工厂模型



设计方案中，消费现象被数字技术分解、改变，“物质空间”与“虚拟空间”、过去与未来都重叠、交融在一起，四个主题车间是未来消费现象物化的表现。图像操作是本次方案中讨论环境问题的主要手段，对以往和当今空间类型进行拼贴、变形，以此来对未来的消费空间进行再定义。在这样的操作下，环境不再只是静止的形态，而是与人关联的动态机制，不仅关系到人的行为，还包含了人内心的恐惧、愤怒、喜悦、焦虑，以及美好的愿望。

弗兰肯斯坦的海马

郭佩珊

现实生活中，每个人生活在自己的轨道里，例如学生 - 教室、工人 - 工厂，这些空间的使用规则基于人们对日常生活的固定认识。但是当这种固定的规则被相互置换、重构时，我们所认识的现实还是原来那个吗？在这里替换和重构并不是指功能上的改变，不是改造或者再利用，而是寻找现实状态和另一种空间状态之间的本质联系，手段是寻找一个反映现实的内在状态的秩序，这种秩序用建筑语言来解释转化为空间平面，形成新的暗含的秩序。

本方案从社交网络（微信、微博、豆瓣）中抽取了 6 个人物样本。这 6 个人具有强烈的职业特点、性格特征，对这个世界都有自己的认识，在日常生活中也有自己独特的生活模式。

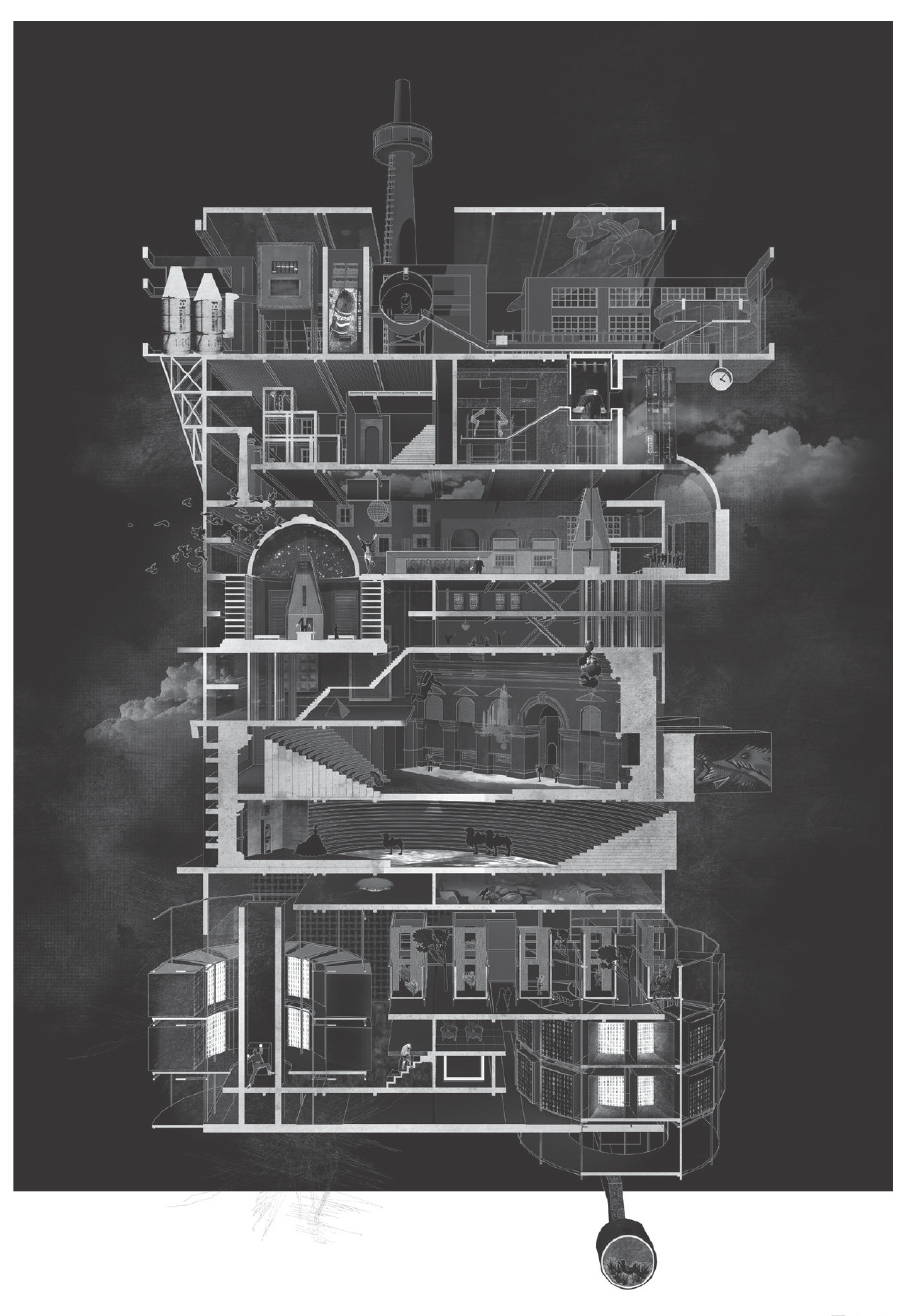
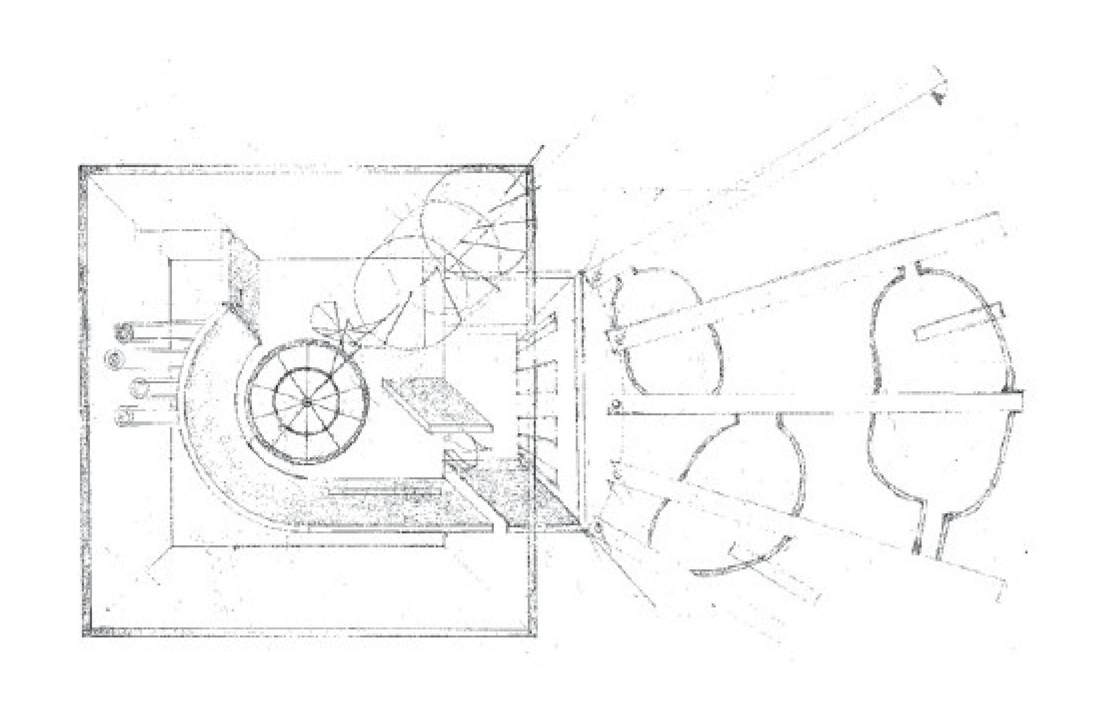


图 3 - 18
被重构的生活总剖立面图



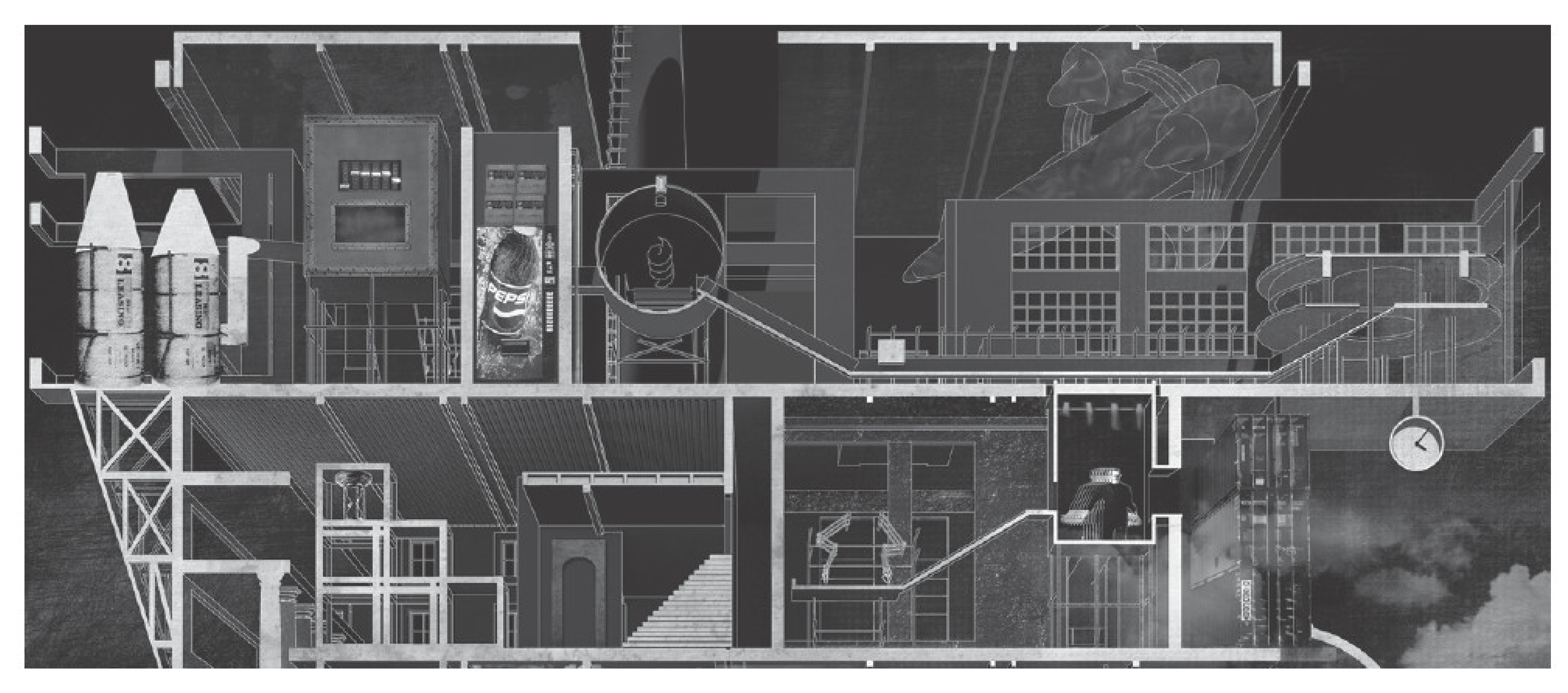


图 3－ 19

插画家和工厂剖立面图

每天记录自己梦境的画家，把梦境转化为自己的灵感素材，用扑克牌作为载体，她认为此扑克牌的作品是一个自循环系统，是由图形符号、文字隐喻、数字编号搅合在一起的一个抽象的回路系统。

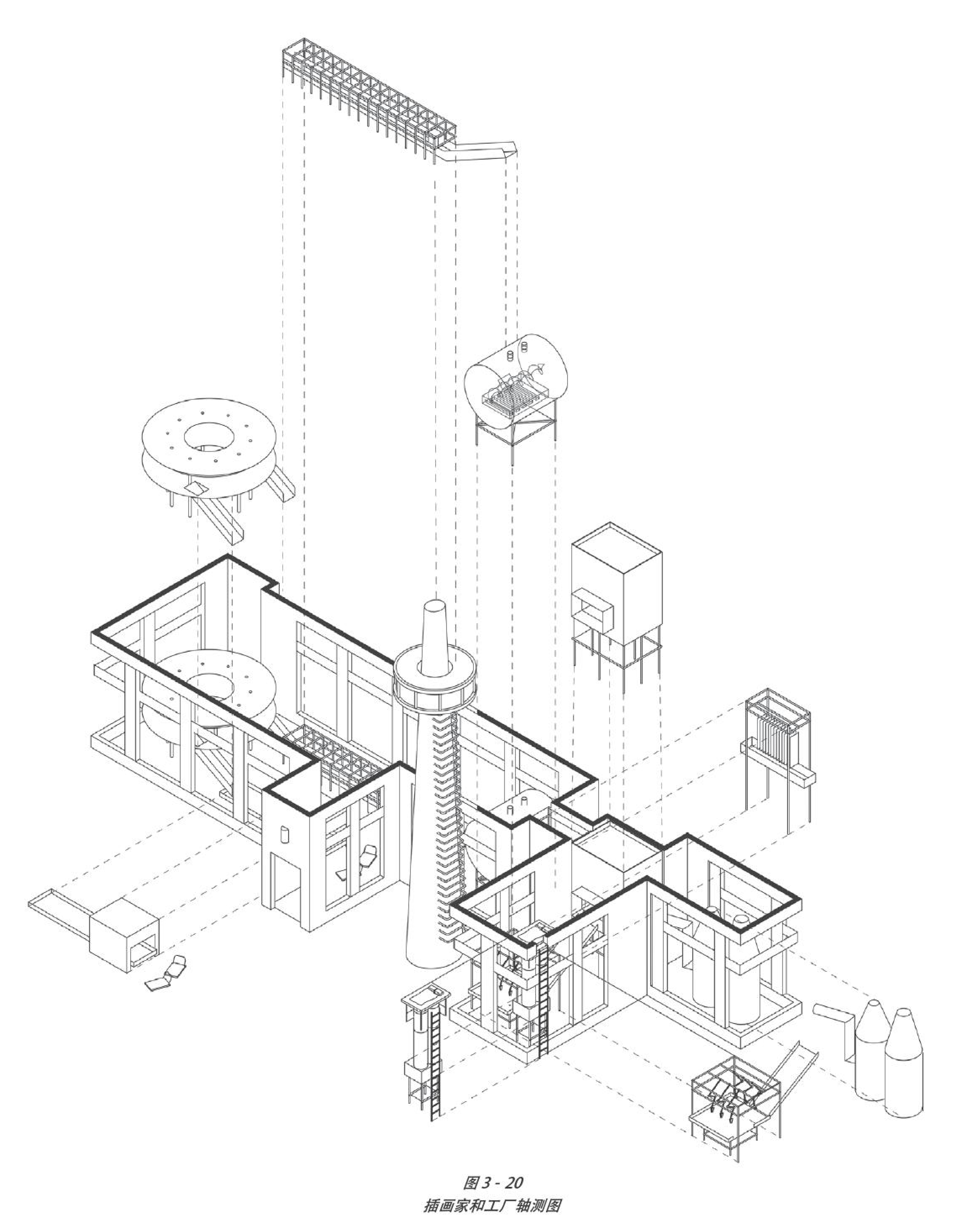


图 3 - 20
插画家和工厂轴测图

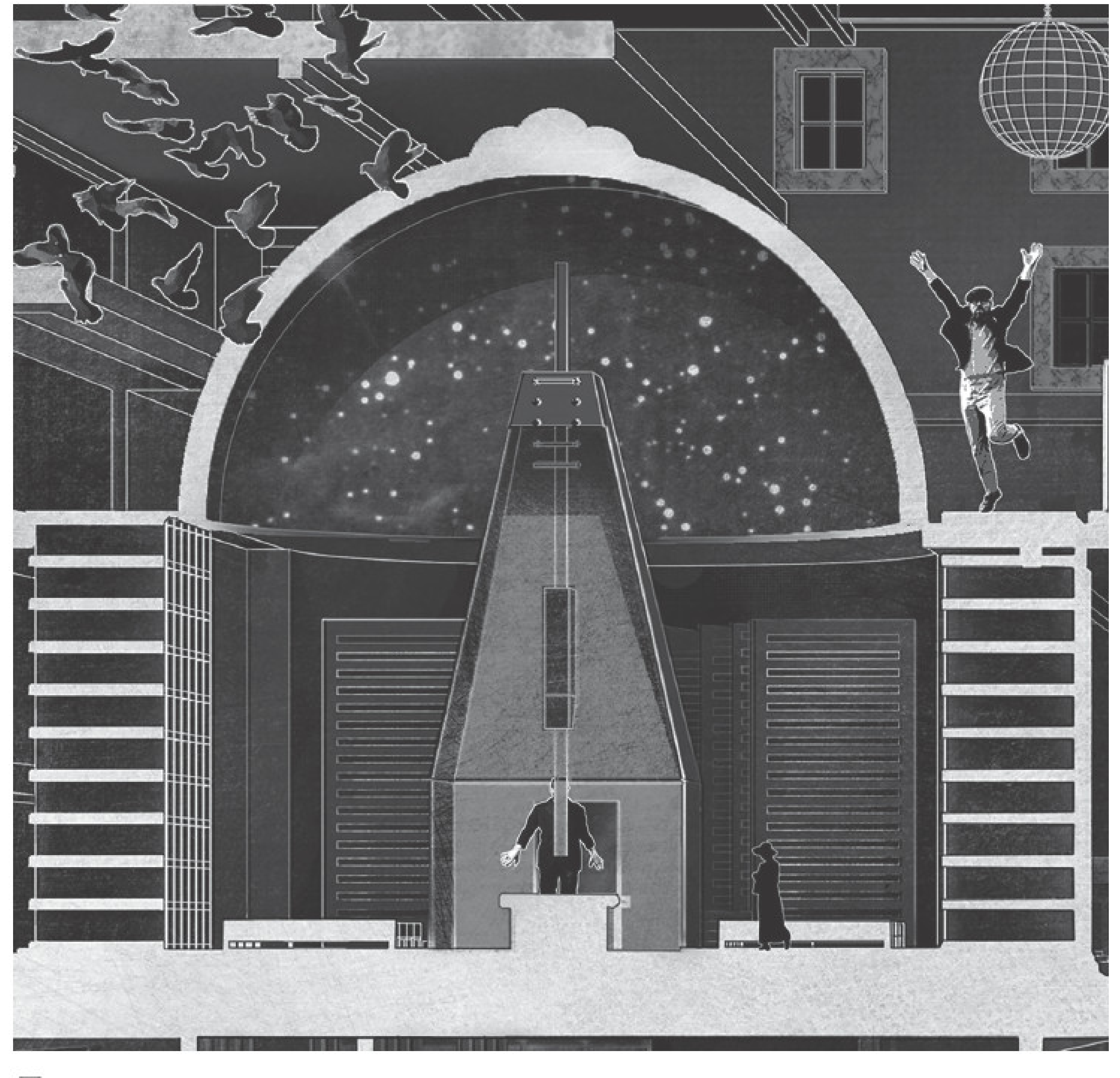


图 3- 21
摄影师和教堂剖立面图

长时间彻夜在暗房里工作，用一种极其高度理性的方法去演绎、组合黑白的色调，通过控制各个部分的精确对比度来创造出最满意的作品。已经不能够被称为艺术家，更像是一个研发中心，严格地控制着每个创作的步骤。

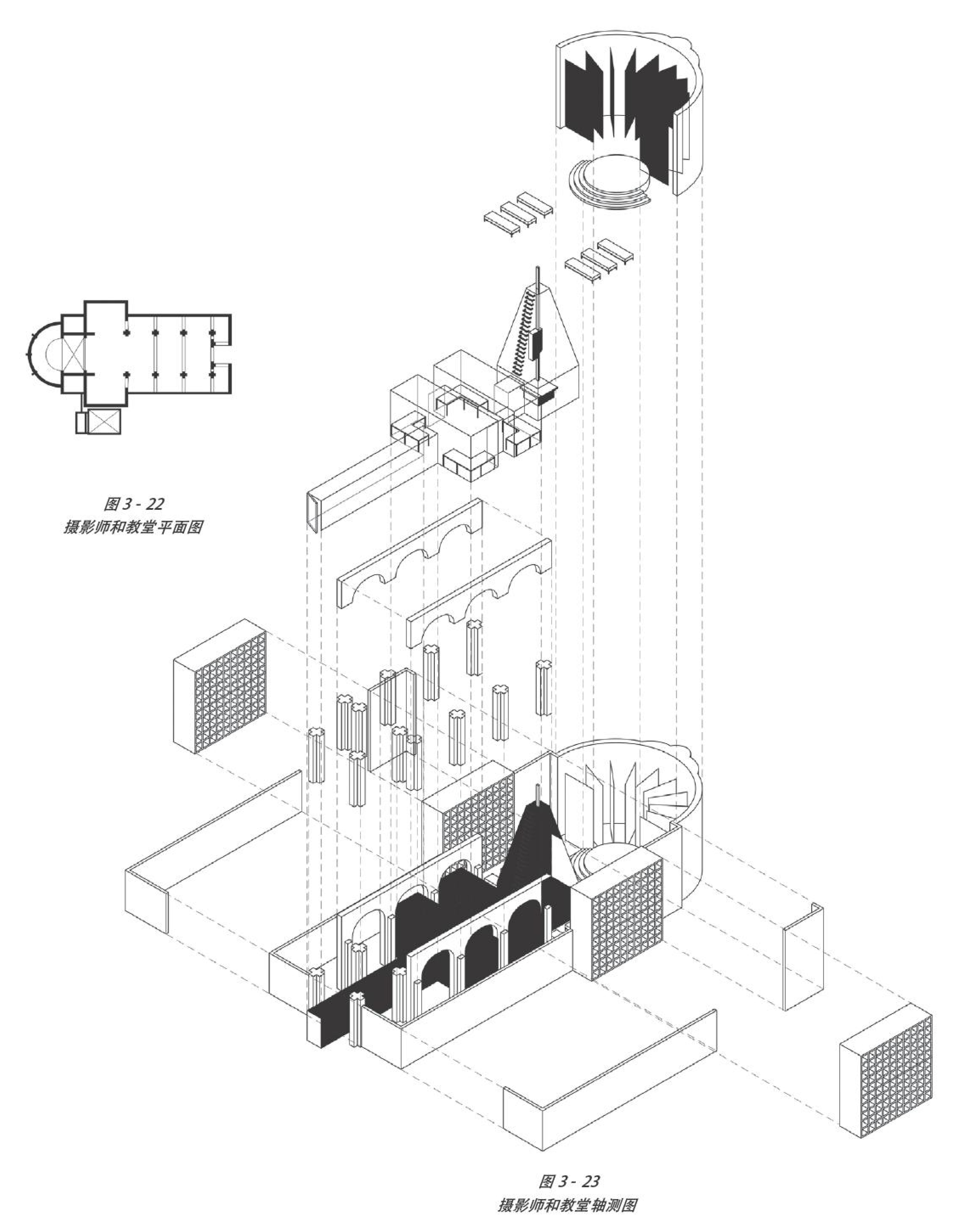
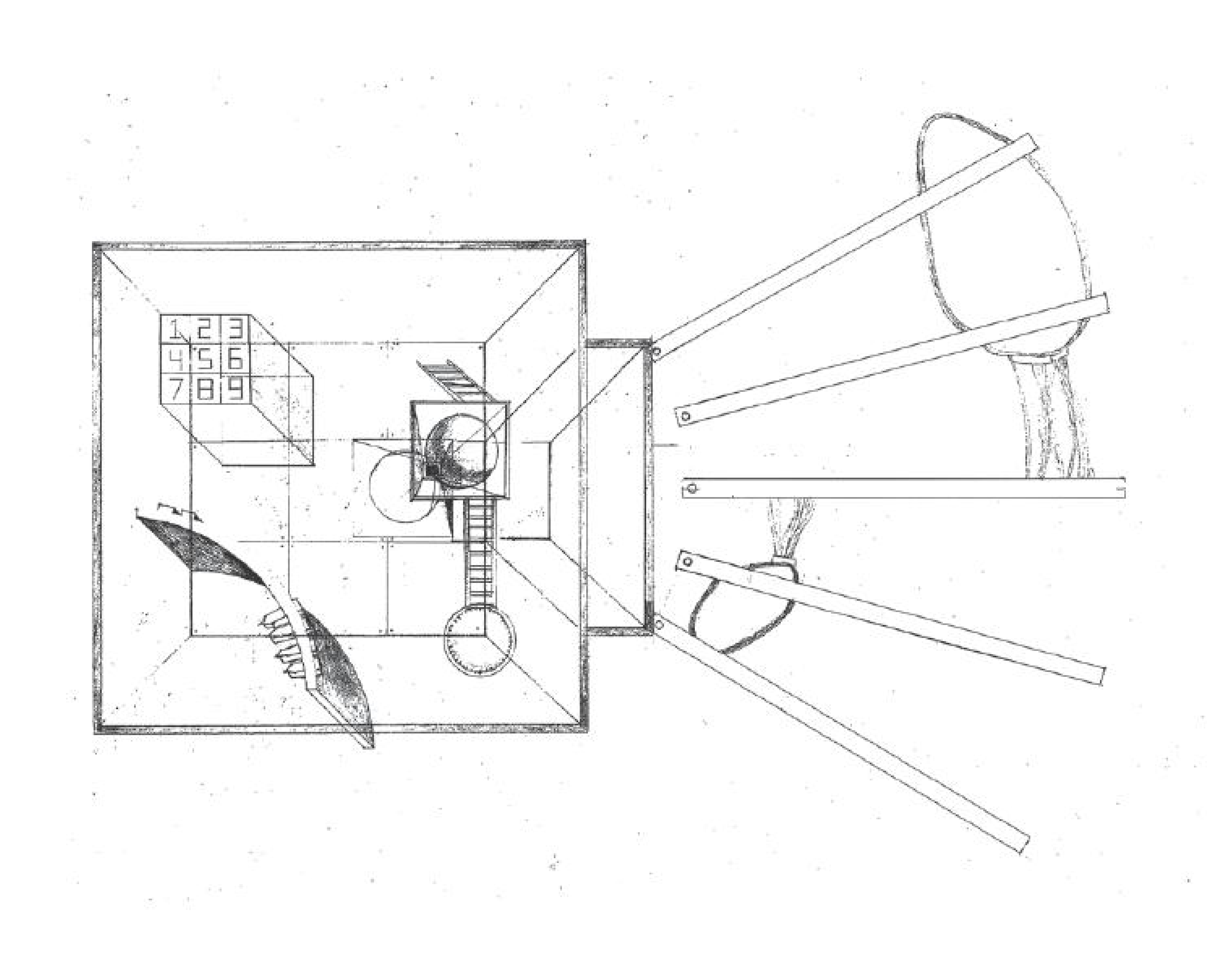


图 3 - 22
摄影师和教堂平面图

图 3 - 23
摄影师和教堂轴测图



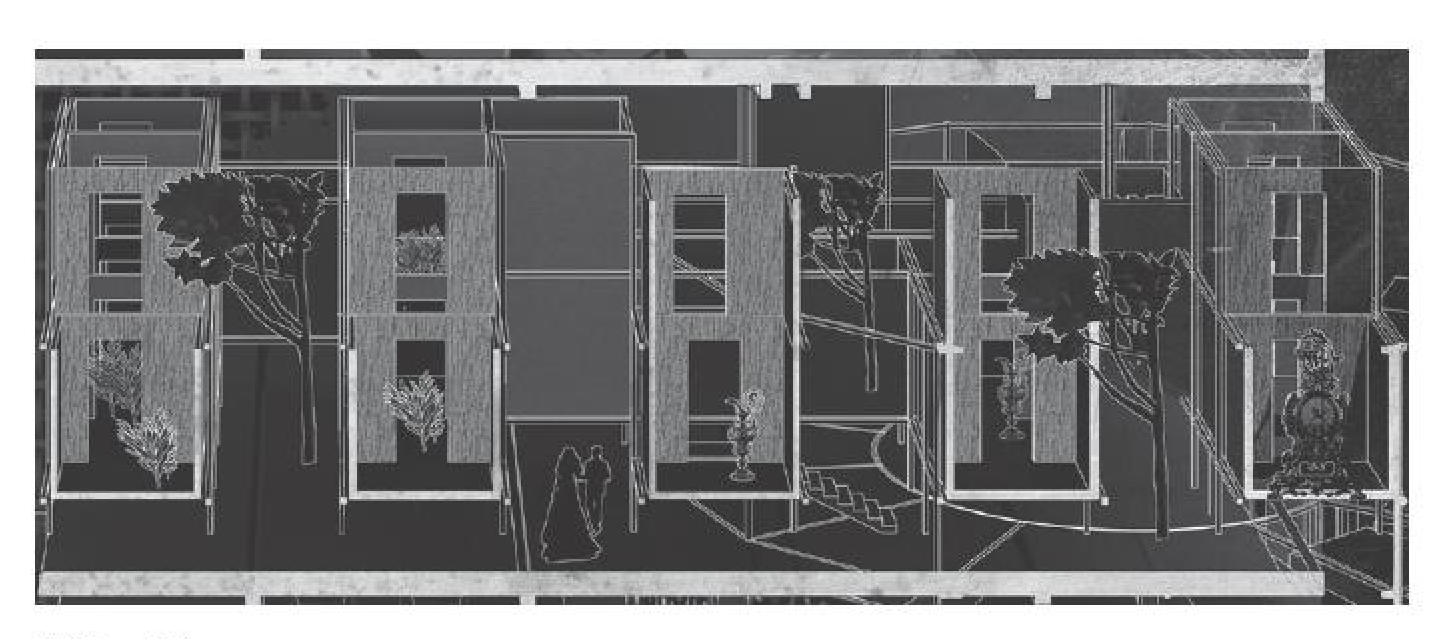
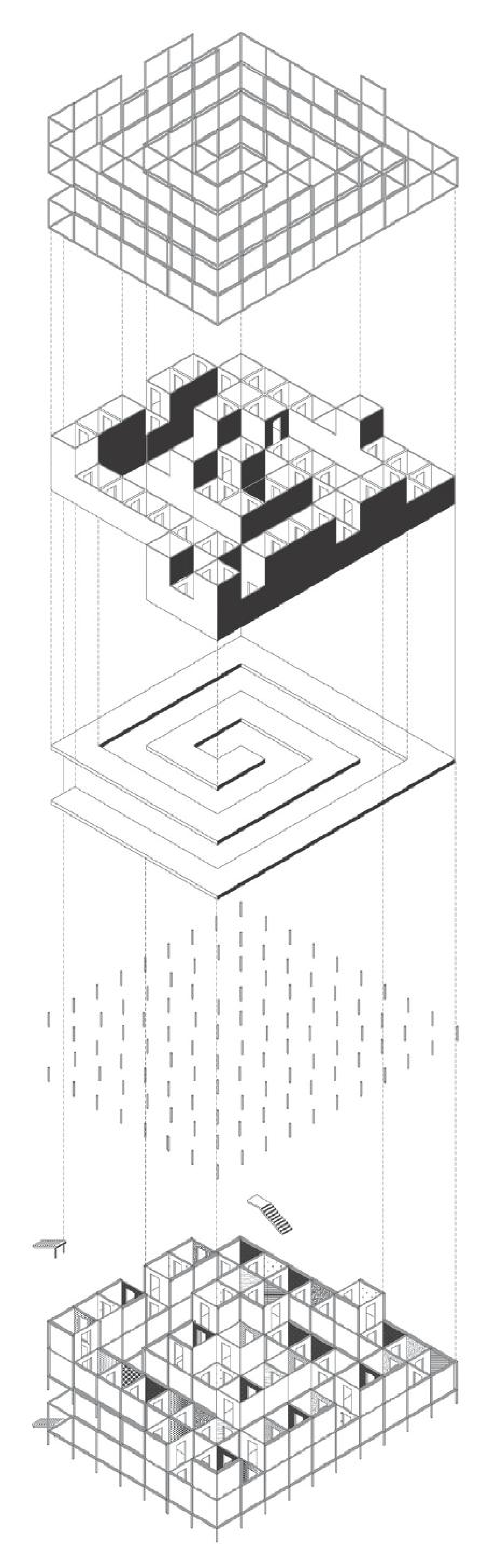


图 3 - 24
收藏者和环形图书馆剖立面图

收藏家这个职业很特殊，因为大多数人并不把收藏当作一种职业，仅仅是当作一种爱好。但是收藏回报的周期很长，有些东西需要经过时间的考量才能够提高价值。所以当收藏作为一种职业时，很多收藏者会在手上积累大量的藏品在家中，每天认真地整理、编排这些藏品，即使不从中赚取利润，只为了享受到收藏的乐趣。



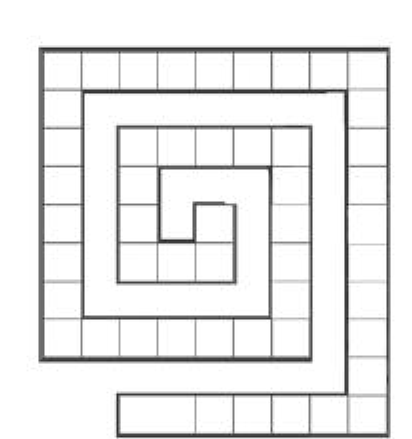


图 3 - 25
收藏者和环形图书馆平面图

图 3 - 26
收藏者和环形图书馆轴测图

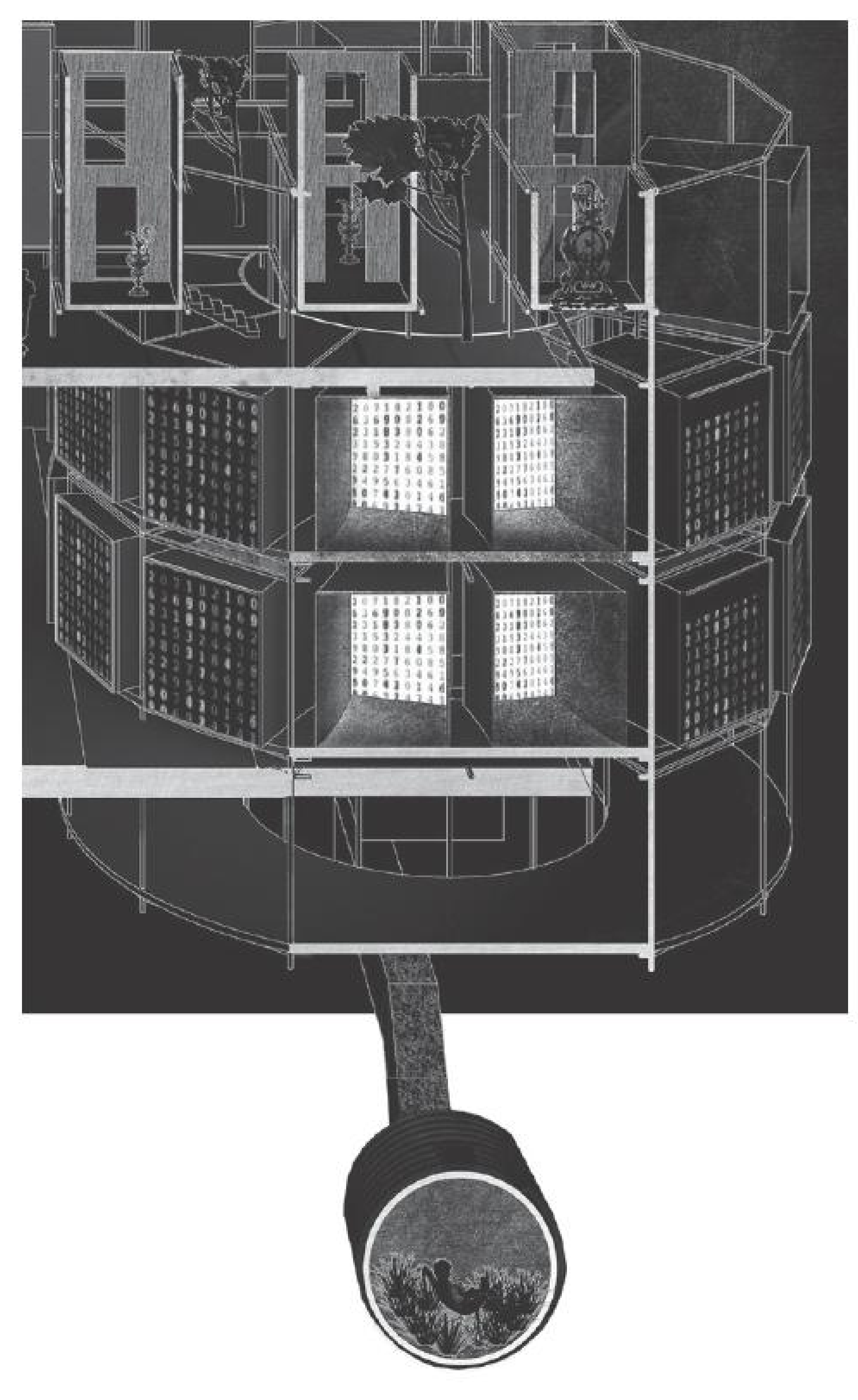


图 3 - 27
评论家和圆形监狱剖立面图

评论家的生活本质上也是在观察着社会事态的变化并发表自己的观点。原本的监狱房间现在被当作评论家储存信息的空间，环形排列房间的外向立面安装着电子显示屏，传输着评论家想要被大众所看到的信息，达到传播的目的。原本塔楼的位置被电梯所替代，站在各层电梯平台上可以看到朝内的显示屏显示着被观看数据的变化量，整个监狱被当作衡量评论家的影响力的装置。

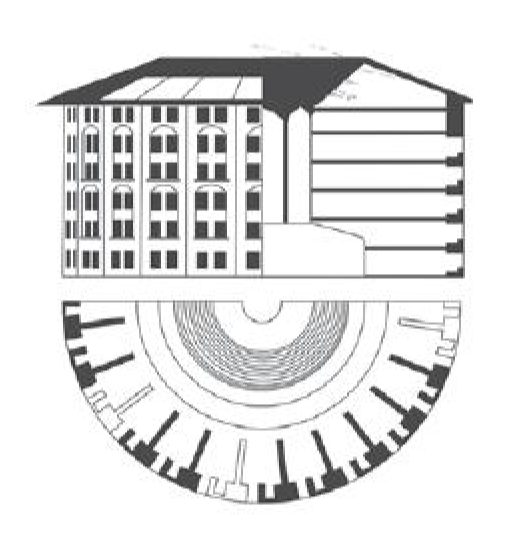


图 3 - 28
评论家和圆形监狱平面图

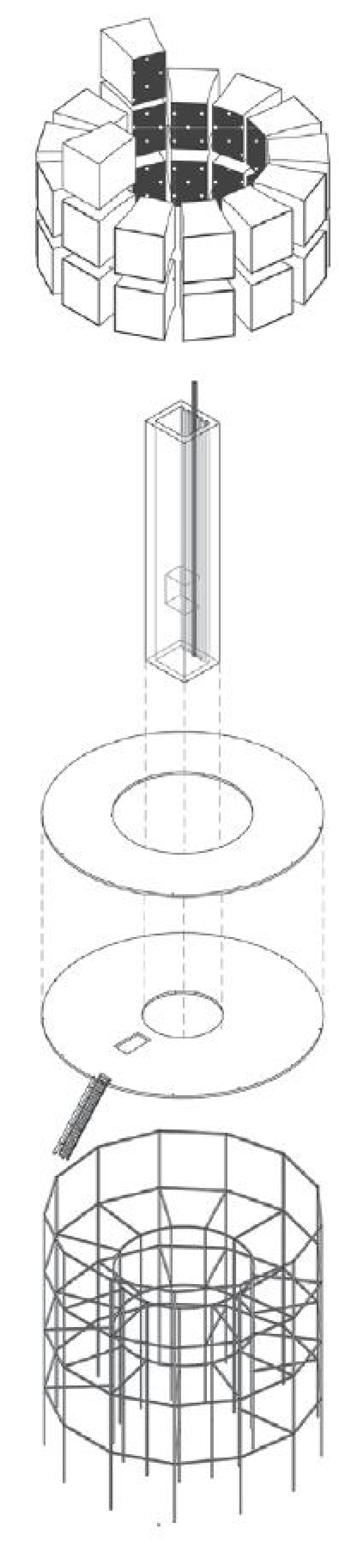
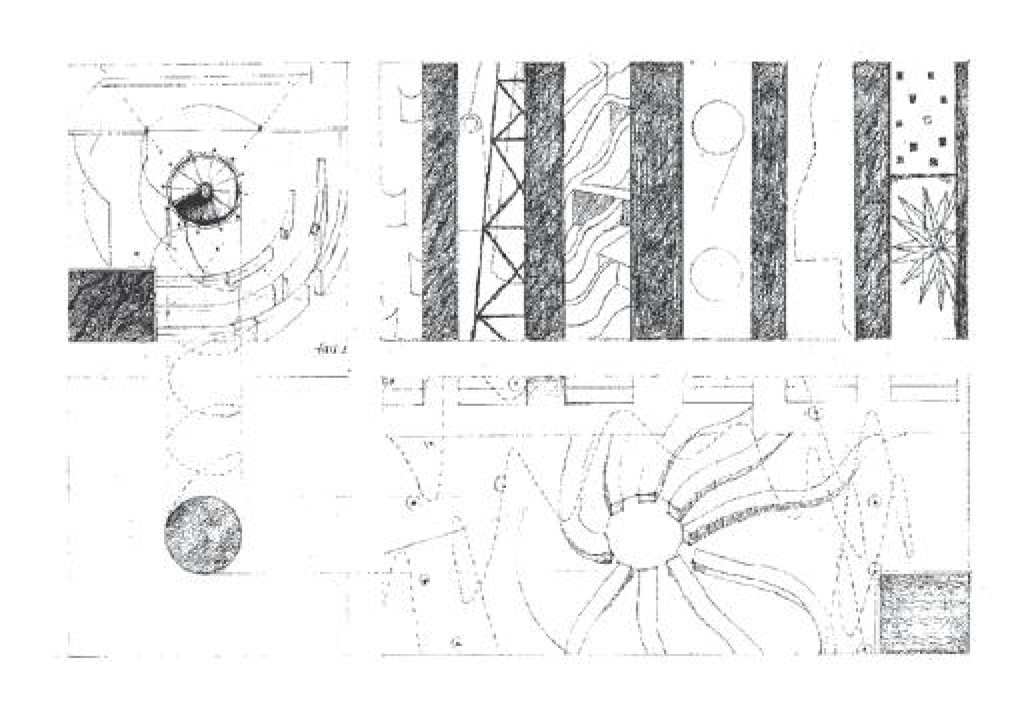


图 3 - 29
评论家和圆形监狱轴测图



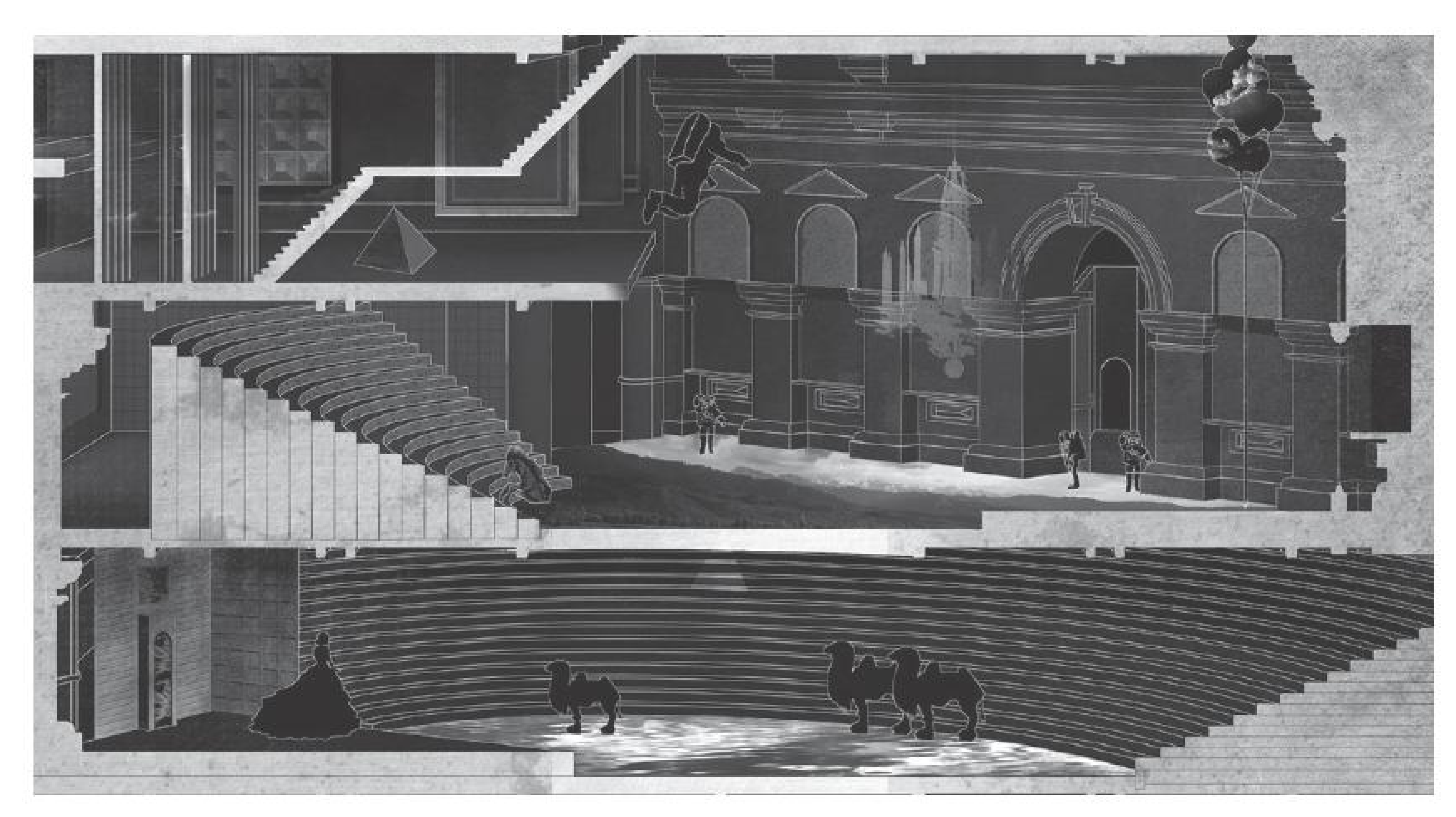


图 3 - 30

城市设计师和奥林匹克剧场剖立面图

城市设计师作为导演在城市里编排着一出又一出的城市舞台剧。这里把微缩的环状建筑作为城市设计师的工作台，舞台作为他的图纸，整个剧场转化为一个宏观的城市缩影，设计师作为演员，邀请原本为主角的城市居民来观看一场奇特的“城市狂想曲”。

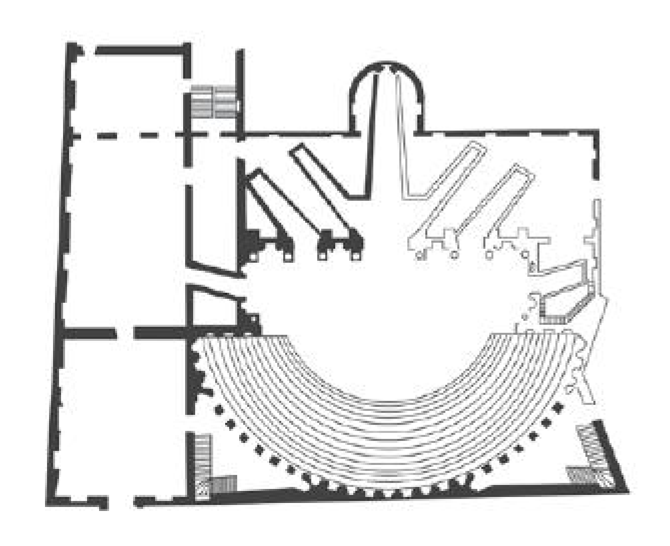


图 3 - 31
城市设计师和奥林匹克剧场平面图

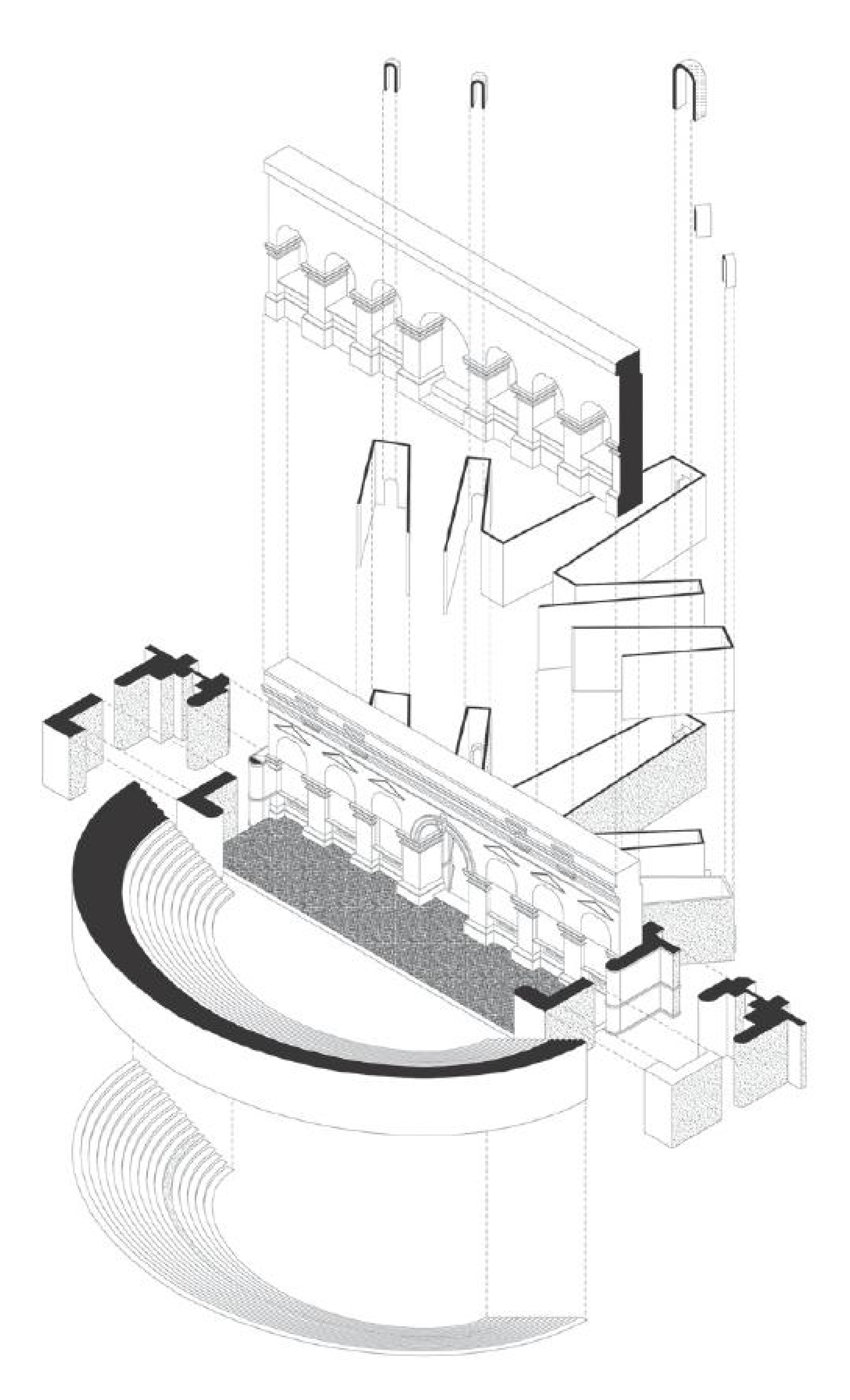


图 3 - 32
城市设计师和奥林匹克剧场轴测图

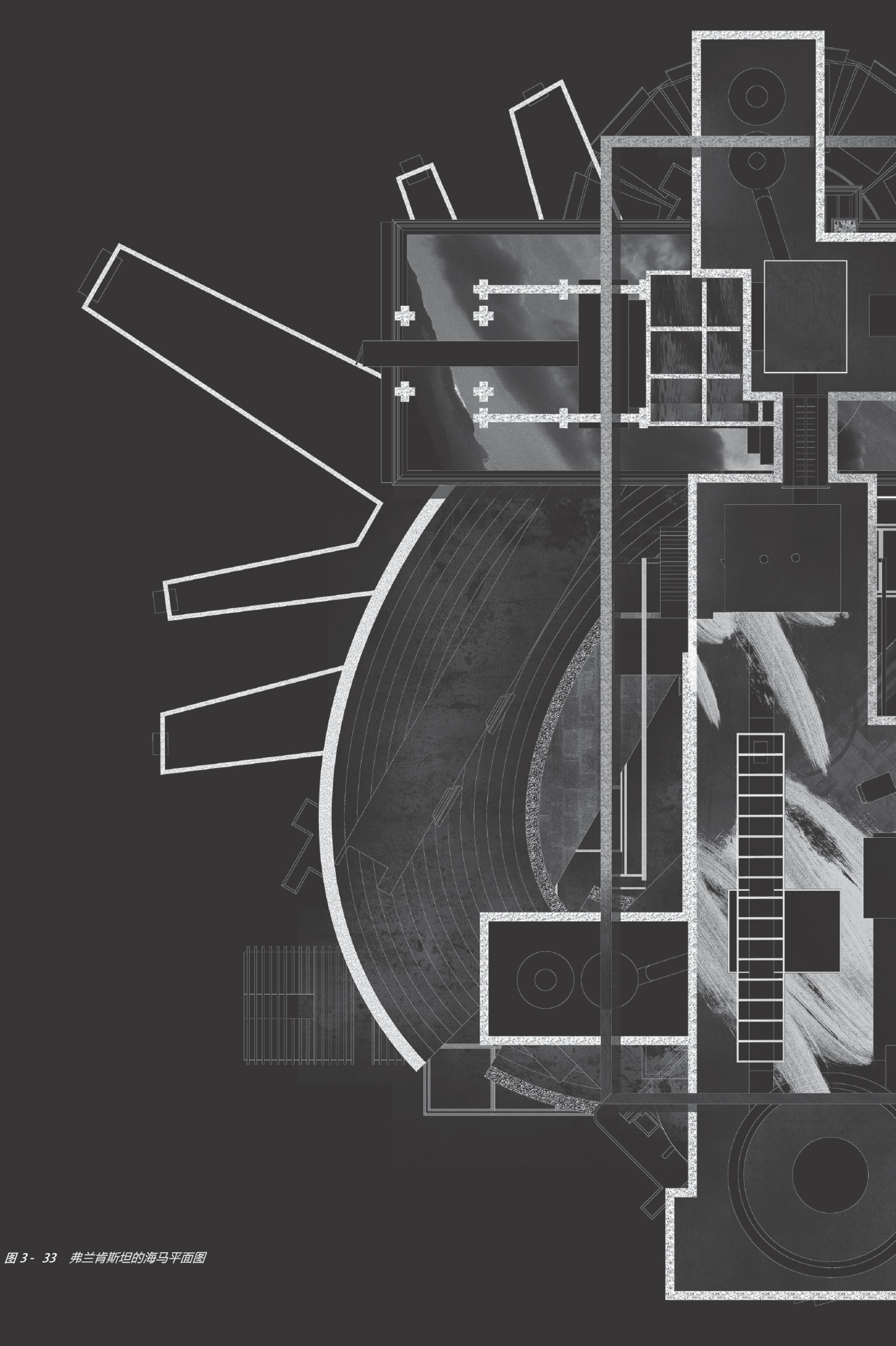


图 3 - 33　弗兰肯斯坦的海马平面图



阿勒山

于梦淼

第四届中国环境艺术“青年设计师”奖作品
双年展获室内住宅空间设计奖 银奖

CIDA 中国室内设计大奖学院奖　优秀奖

故事围绕孤独者展开，整个叙事序列以五道口区域为发生背景，涉及多样的城市空间类型。具体的空间手法是拼凑、叠加城市碎片，空间片段的选取原则一是根据预设事件中的空间序列，二是多样空间类型的交汇处。被选取的这些元素是城市各类空间的典型代表，当多种元素不合情理地并置在空间中时，空间内部的断裂和杂糅会呈现一种陌生的、孤独的状态。













图 3- 34
事件场景与城市片段对应图

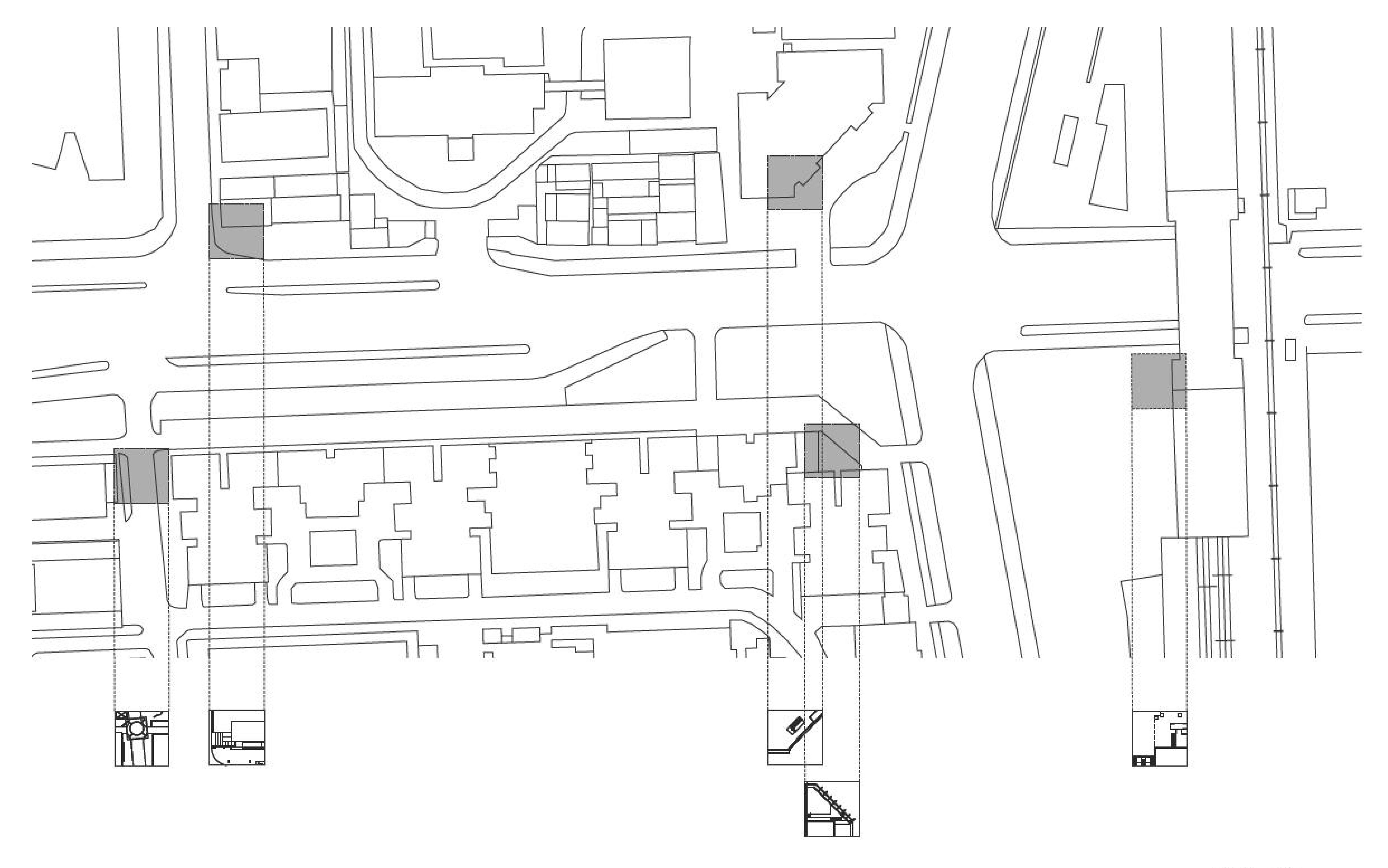


图 3 - 35
城市片段平面分布

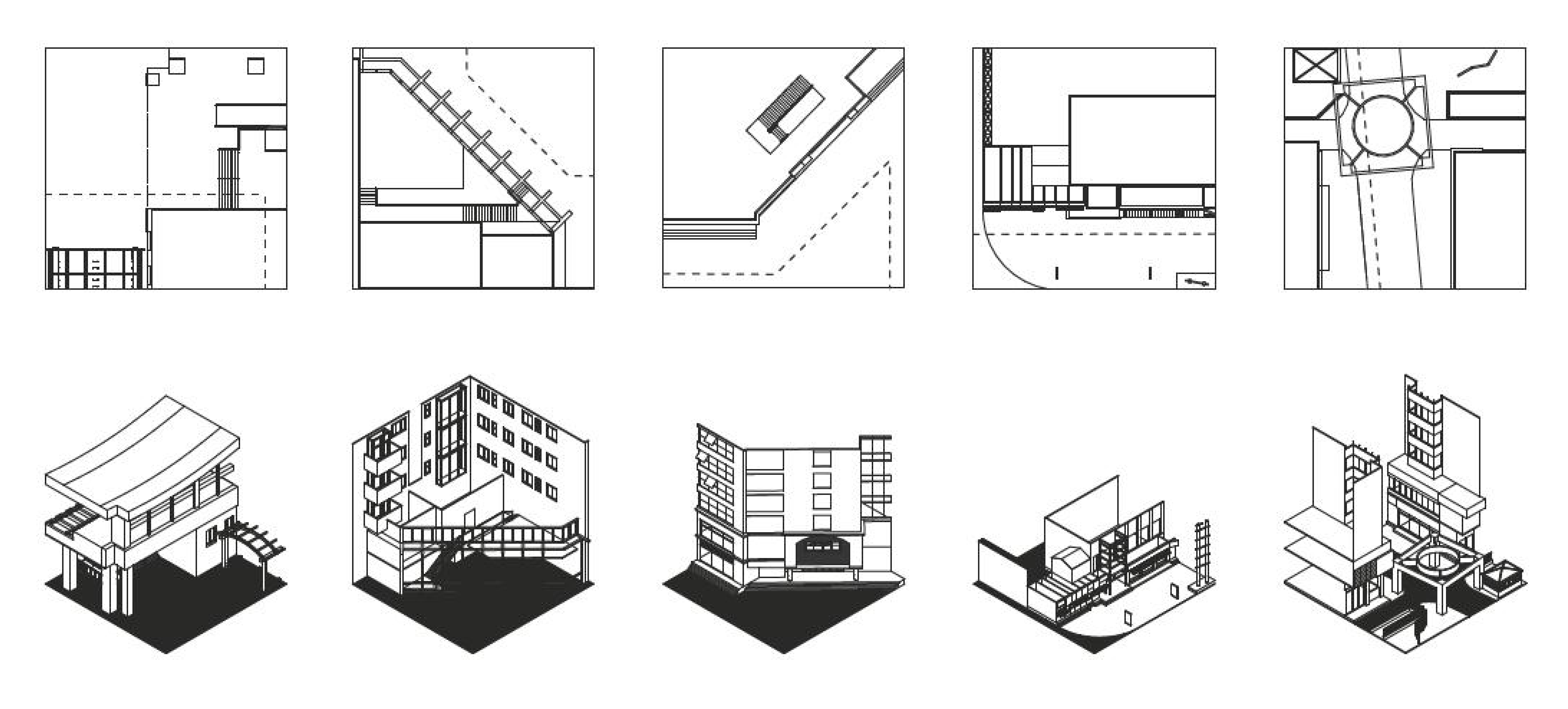


图 3 - 36
城市片段细部构成

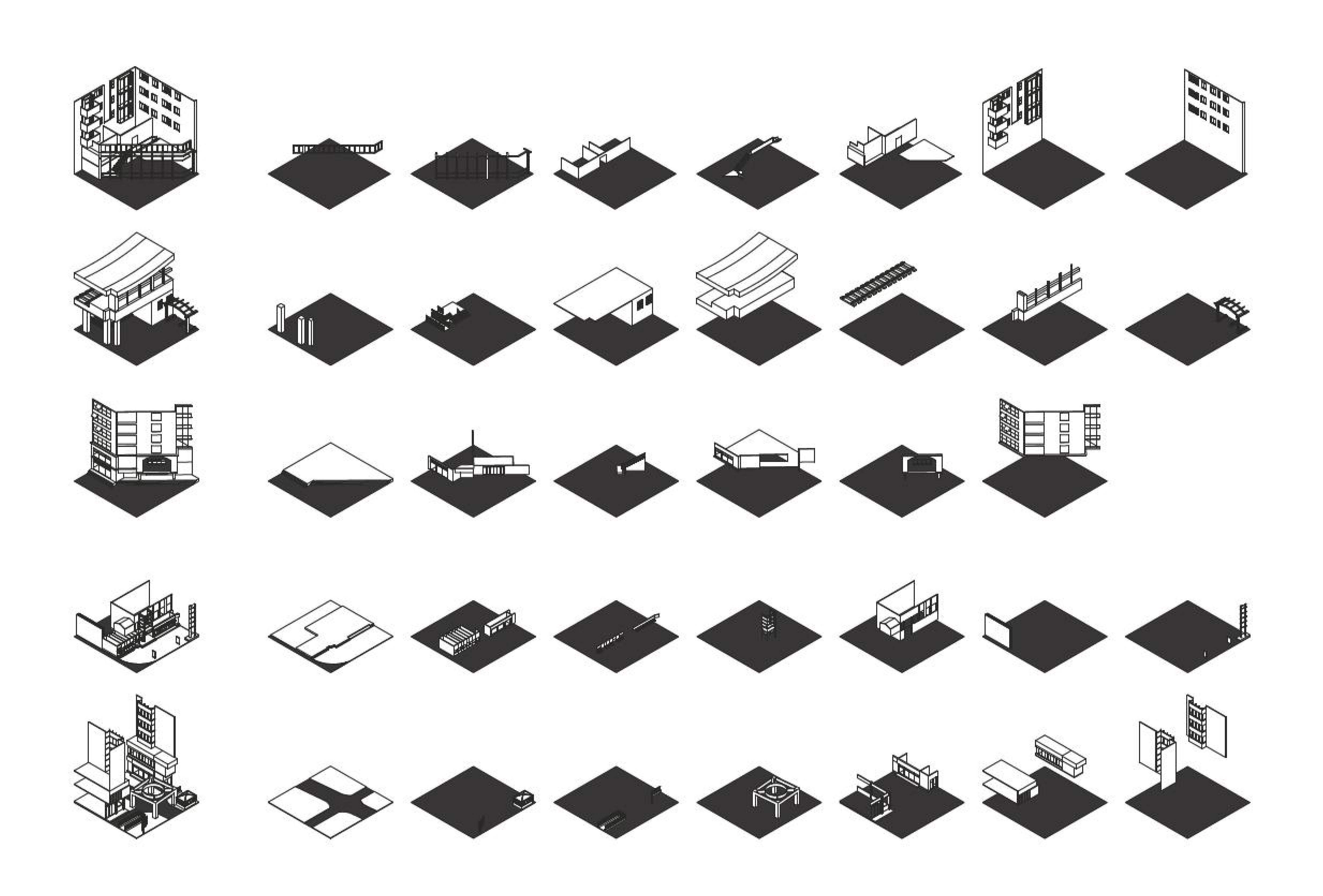
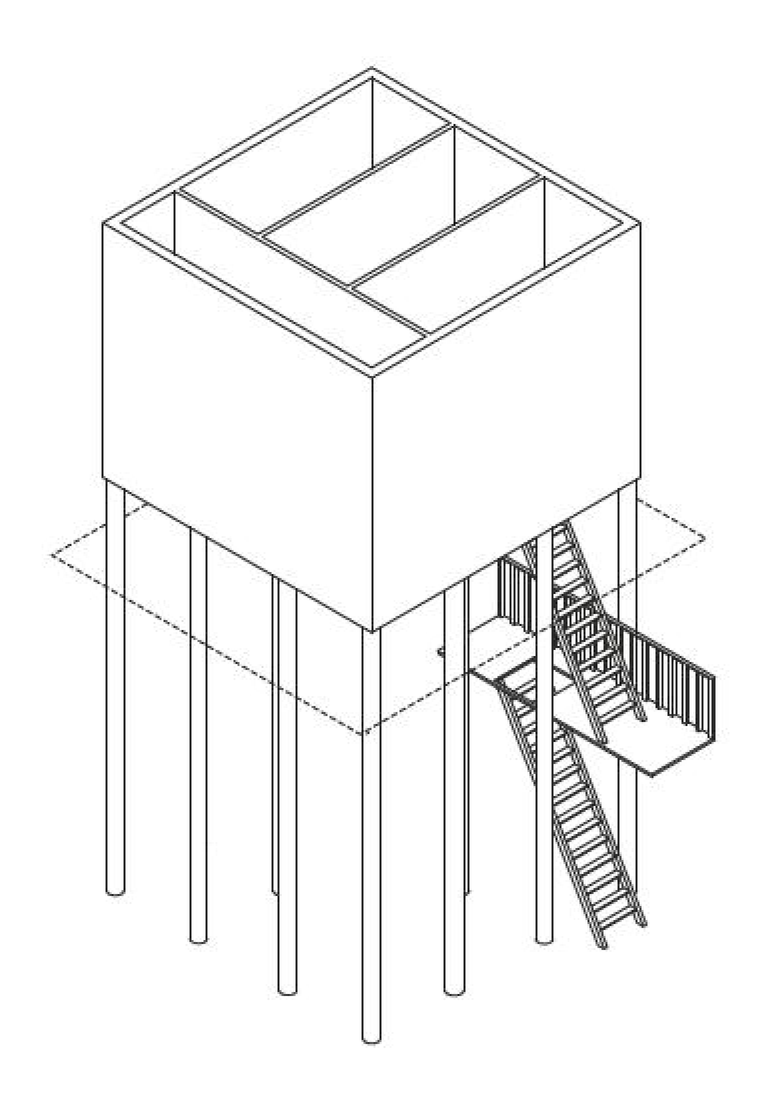
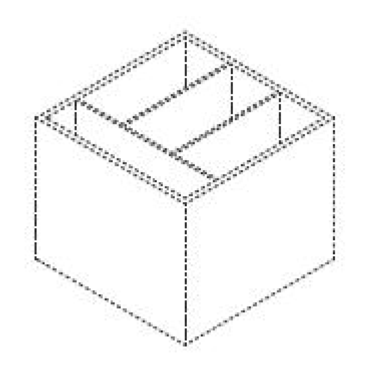
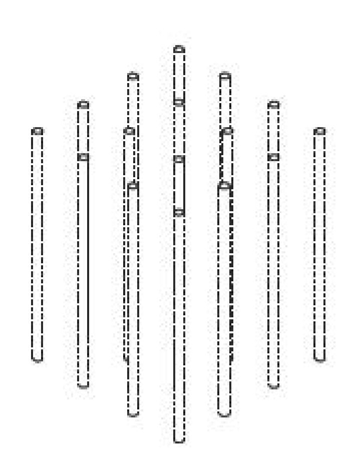


图 3 - 37
空间片段元素







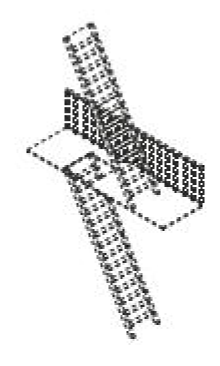


图 3 - 38
空间原型









图 3 - 39
单身公寓效果图

空间片段对应五道口处的一栋仿欧式建筑物，提取的典型元素是欧式风格的拱形门洞、线脚、坡屋顶以及天窗，通过窗户向内部挤压所形成的灰色空间将外部与内部的距离感放大呈现，强化空间的孤独状态。

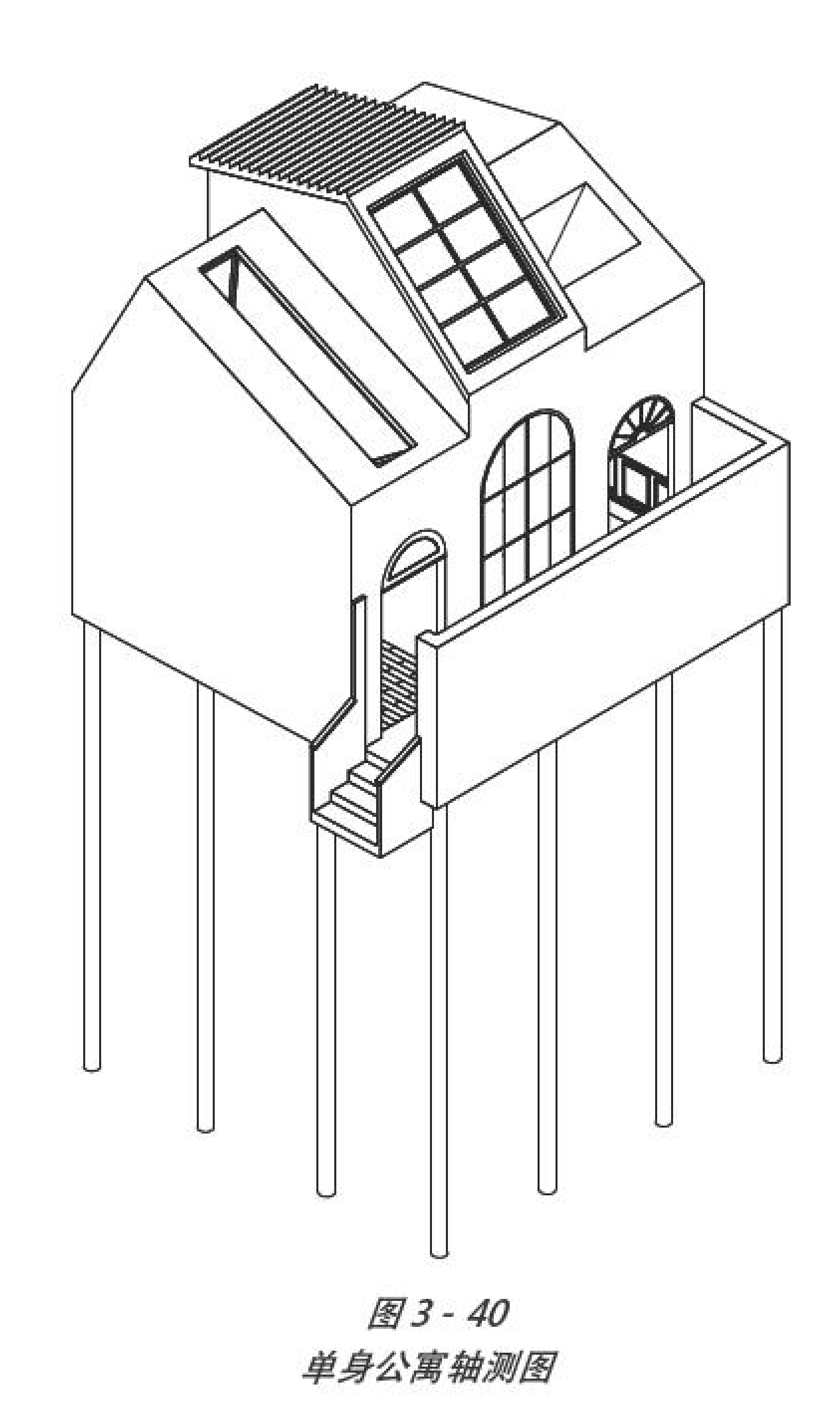


图 3 - 40
单身公寓轴测图



图 3 - 41
商业中心效果图

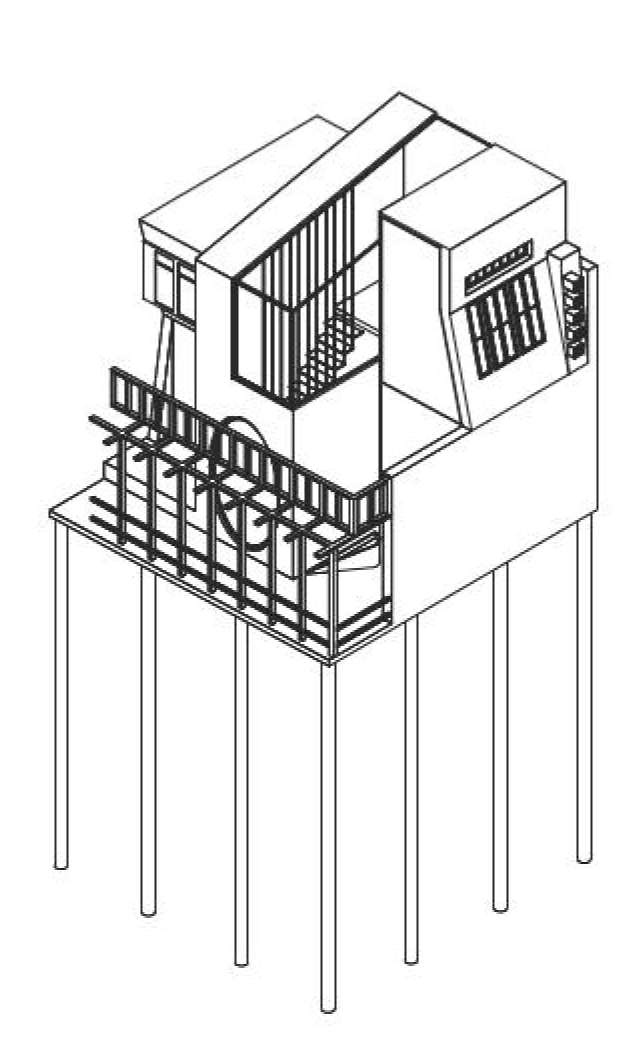


图 3 - 42
商业中心轴测图

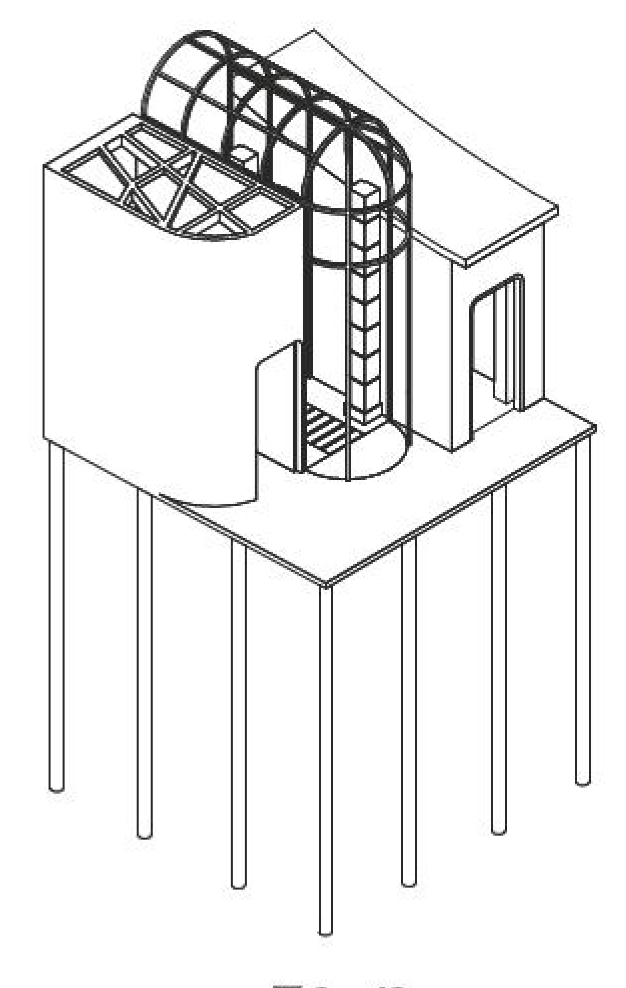
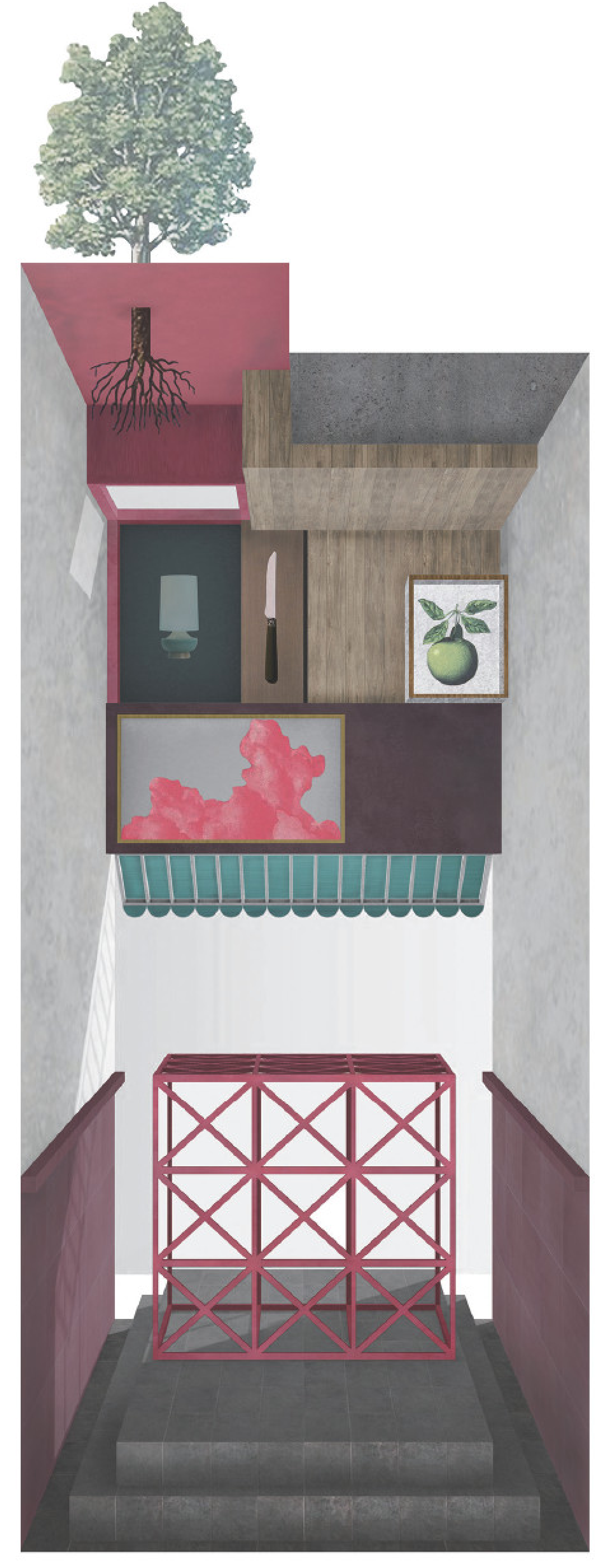


图 3 - 43
地铁站入口轴测图



图 3 - 44
地铁站入口效果图

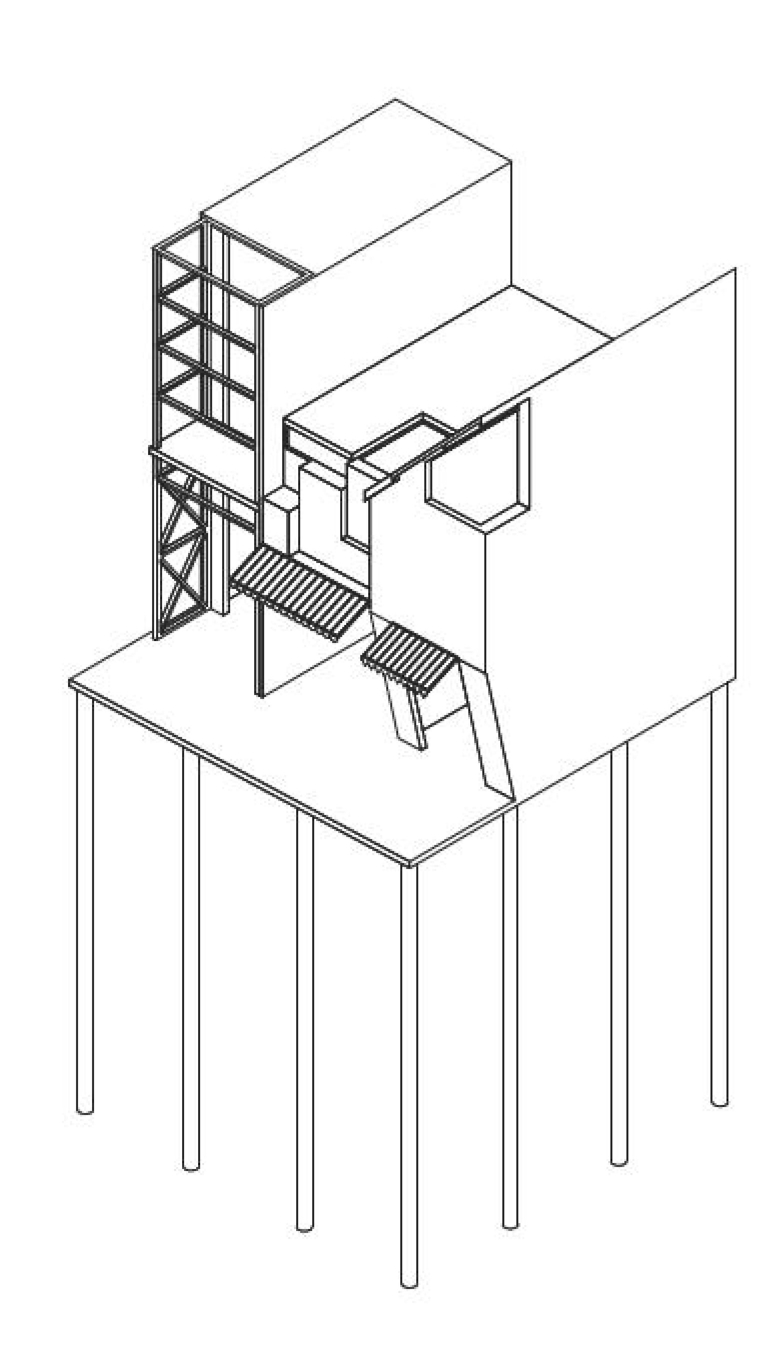



图 3 - 46
小吃街轴测图



图 3 - 45
小吃街效果图
密集排布的小商铺构成小吃街的基本样貌。鲜亮跳跃的招牌与挑出的遮光伞强调每一个小商铺的存在，横向分布的几何色块成为不可或缺的城市肌理。

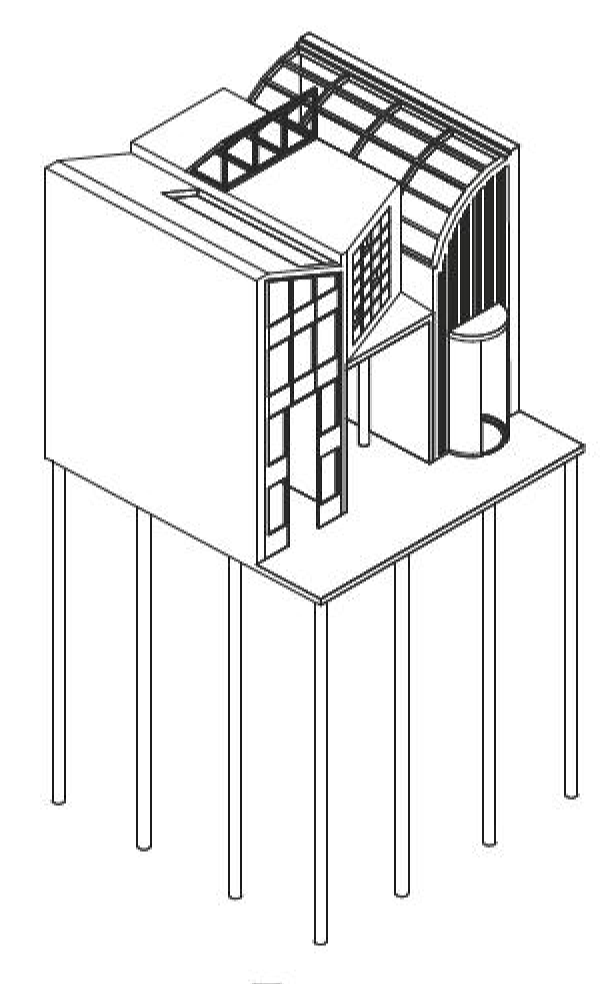


图 3 - 47
商业大厦入口轴测图



图 3 - 48
商业大厦入口效果图

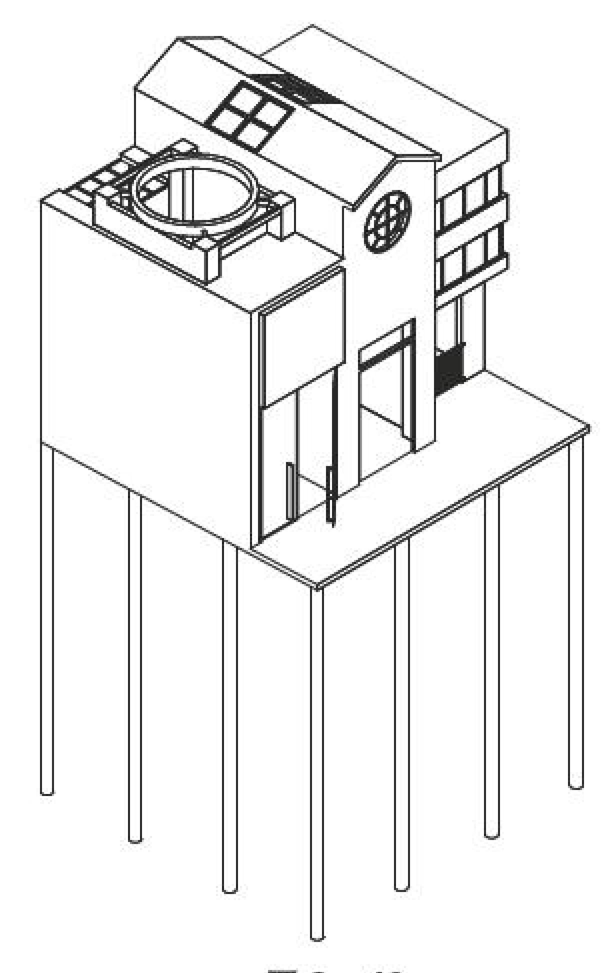


图 3 - 49
居民区入口轴测图



图 3 - 50
居民区入口效果图



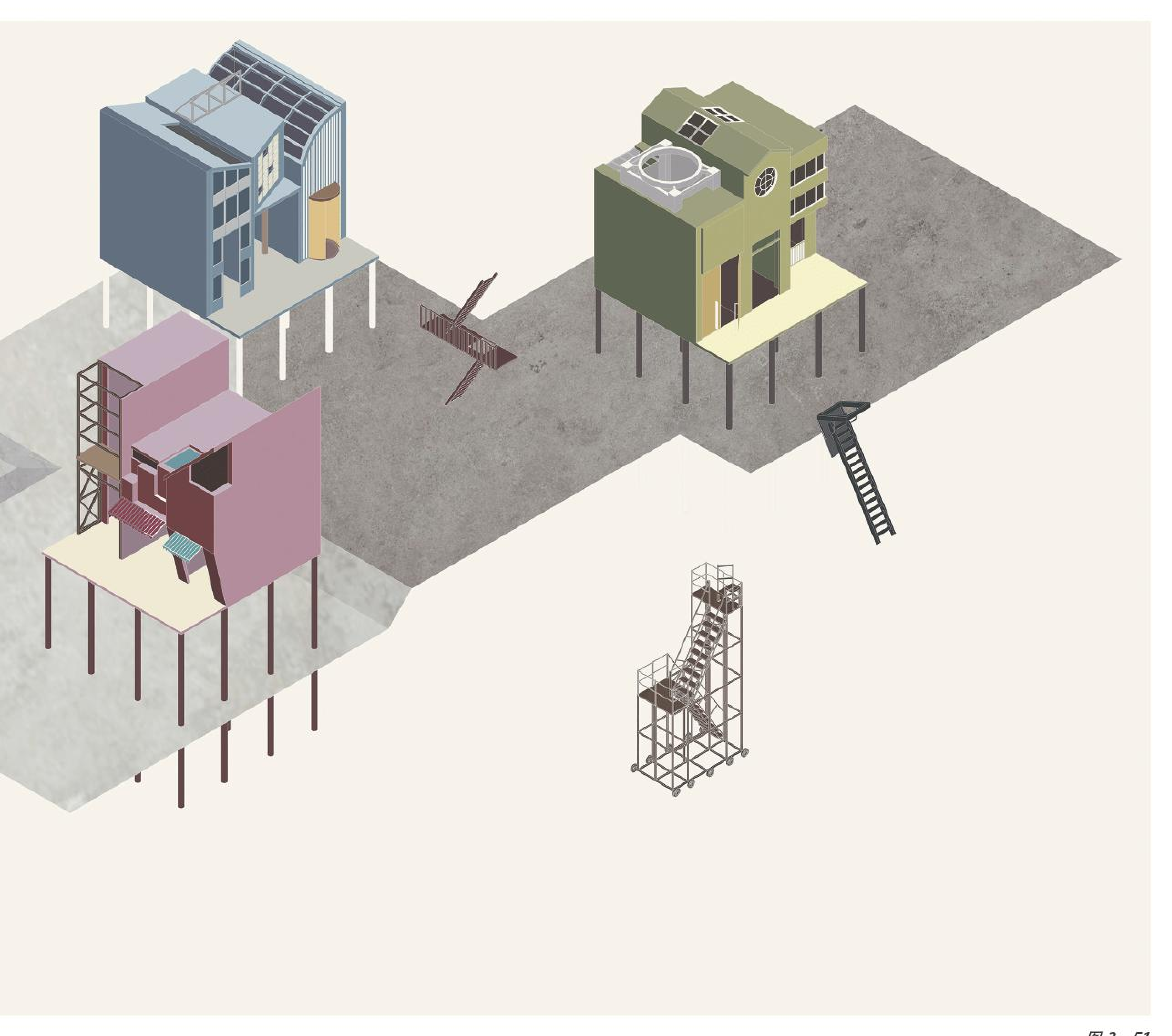


图 3 - 51
组合轴测图

容器基地

王思琪

第十届中国国际室内作品双年展 优秀奖

第十二届中国环境设计学年奖 银奖





图 3 - 52　设计方案模型展示效果

课题着眼空间的“容器”特征，突破传统空间设计的抽象思路，将关注点锁定在人的体验和感受，特别是视觉、触觉、听觉和嗅觉的感官感受上，并结合场地现有空间的多样性，为五道口建立了一个新的“容器基地”。在每一个新生成的单体容器中融合了人体自身、日常需要、感官体验、运动活动，以及其他可能出现的问题。课题建立在更多地观察与聆听、思考与提问之上，希望使设计成为一种顺其自然的应对机制，而不是强迫式的操作。








图 3 - 53　设计方案空间单体效果图

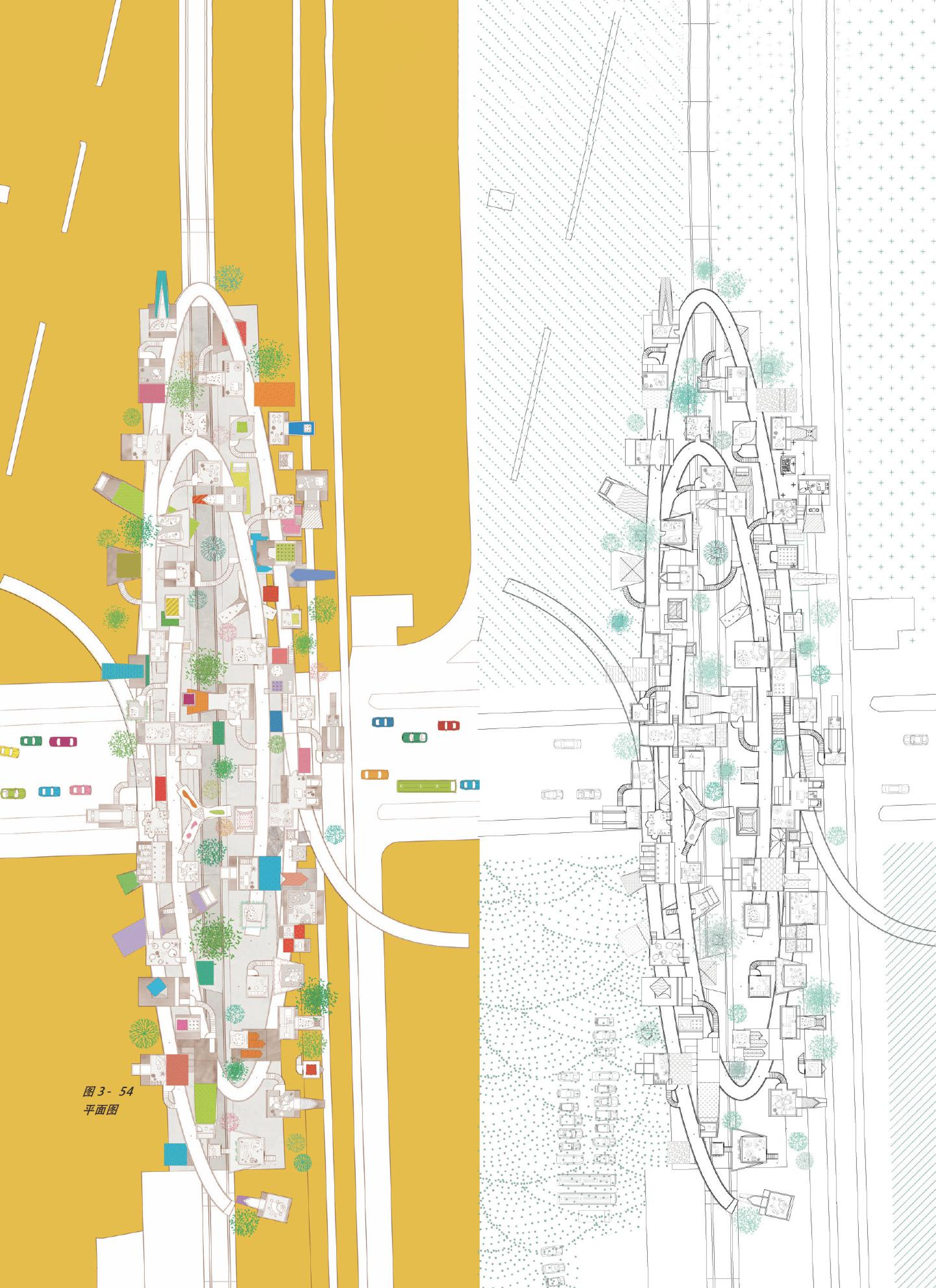


图 3- 54
平面图

图 3 - 55　剖面图

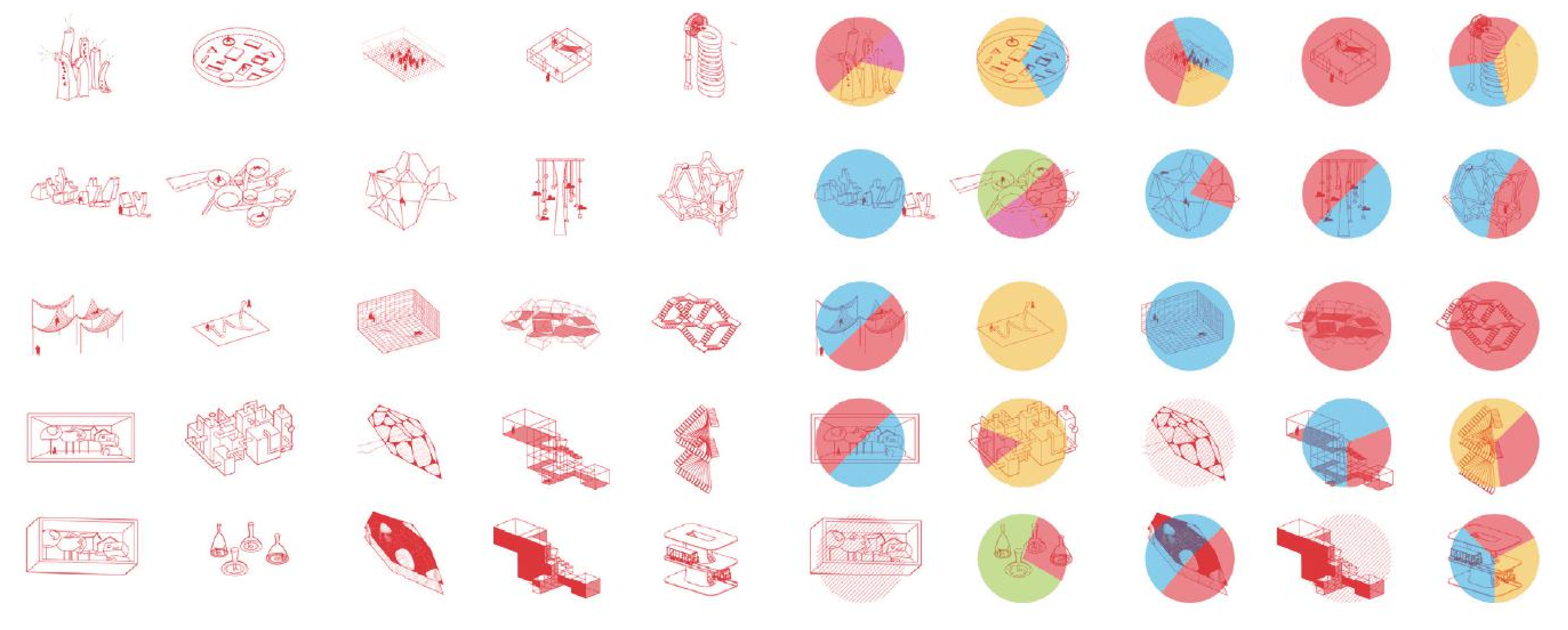


图 3 - 56　容器活动与行为分析图

假日机器：规训式的房子

谢宜轩

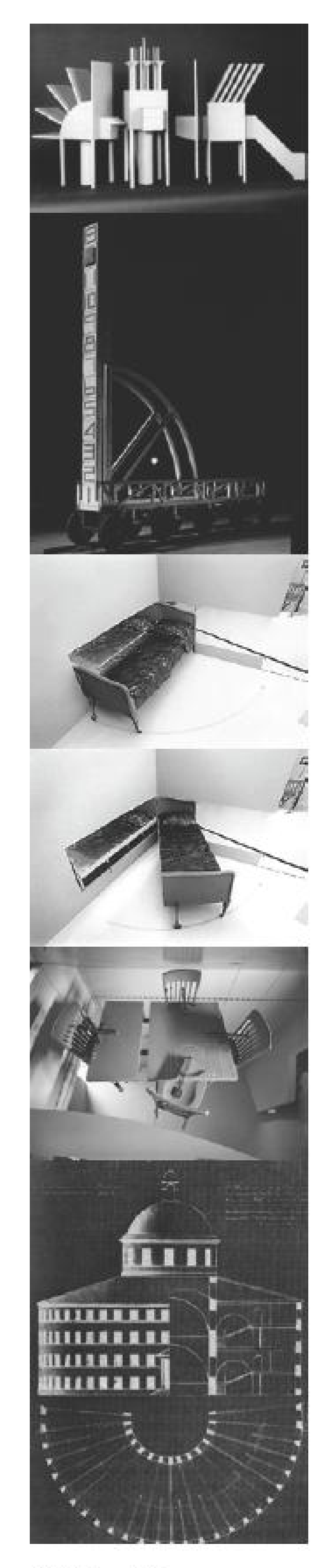


图3－57
约翰·海杜克《假面舞会》系列

约翰·海杜克《时间的坍塌》

迪勒·斯科菲迪奥《界限房间》

杰瑞米·边沁《环形监狱》

假日机器，简言之，是一座旅馆。这座机器拥有独立于一般世界的自主规则（alternate ordering），为摆脱现实构建了幻想。

新规则的建立是对旧规则的抛弃：对于统一机械时间、功能分割空间的抛弃，取而代之的，是“为期性”（duration）的多元时间、“身体性”（body）的编排空间；并用运动作为组合方式，联系了新的时间与空间观。

在为企图逃离现实的当代人提供去处的同时，假日机器也产生了一个悖论：通过机器来实现的假日，沦为了另一种规训，似乎这座酒店的顾客只是从一种束缚中解脱，却走向了另一个困境。

设计的理论基础参考米歇尔·福柯《规训与惩罚——监狱的诞生》中的规训（discipline）手段、在《异托邦》中对于另一种空间的描绘、马歇尔·麦克卢汉《理解媒体》对时间观念的解释。设计手法参考约翰·海杜克、Diller&Scofidio 事务所作品中对于时间性与空间性的表达。

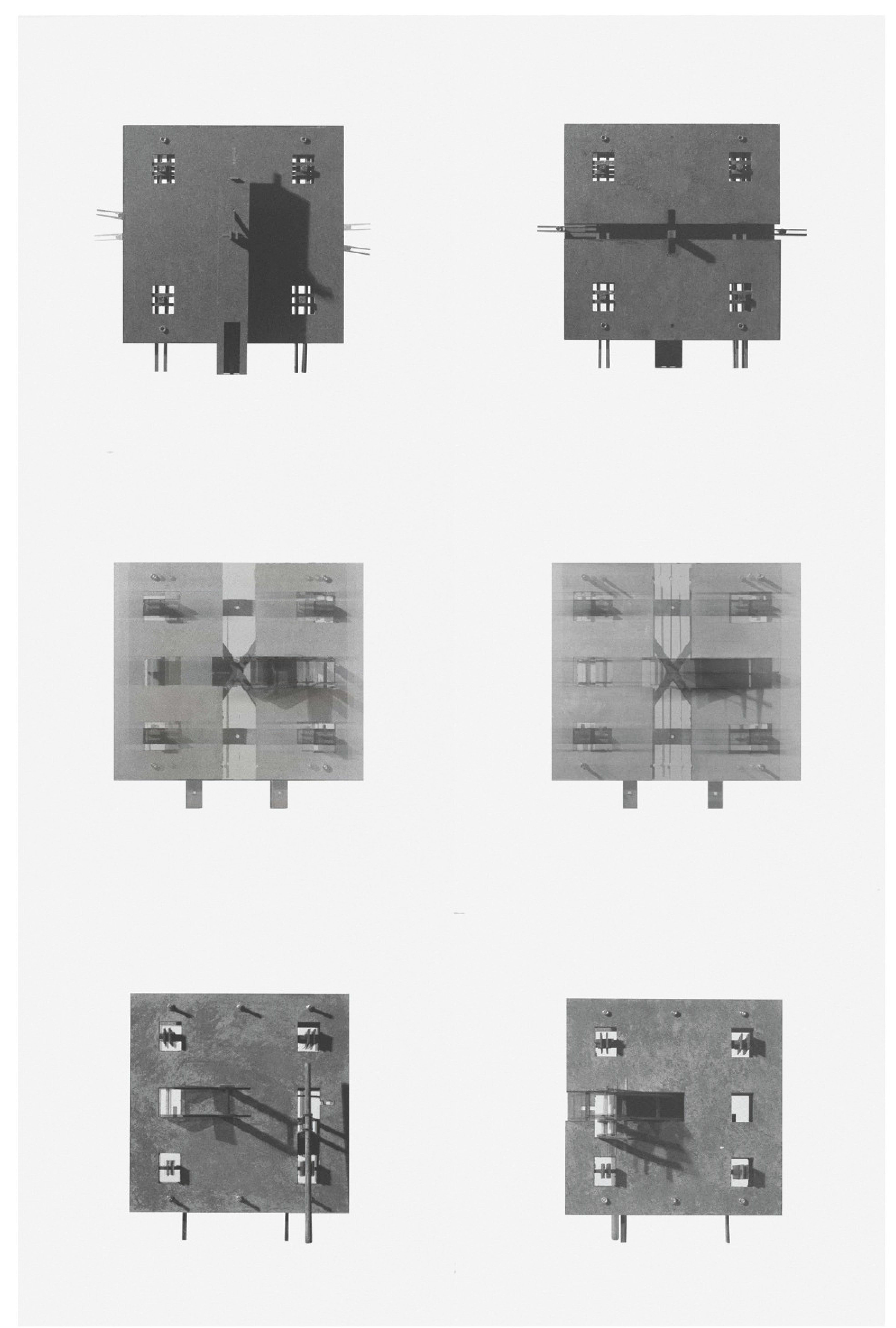


图 3 - 58
规训式的房子：平衡 / 身体 / 时间
模型 1（正面，反面）

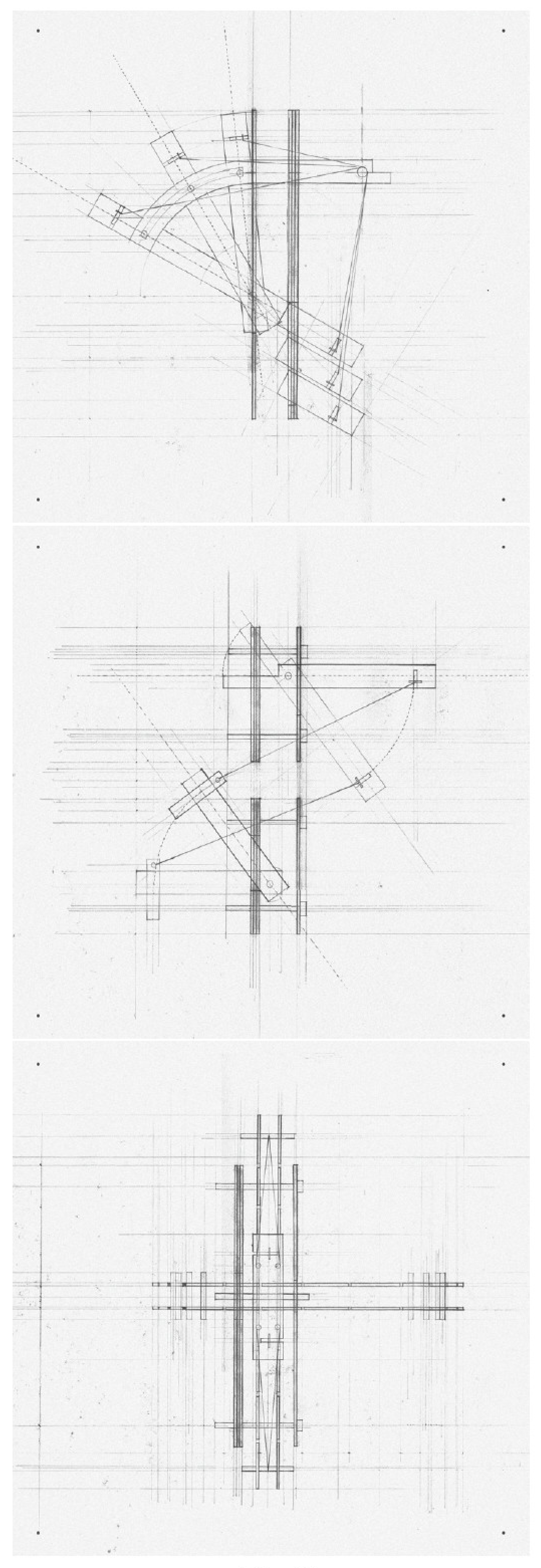


图 3 - 59
手绘装置平面图

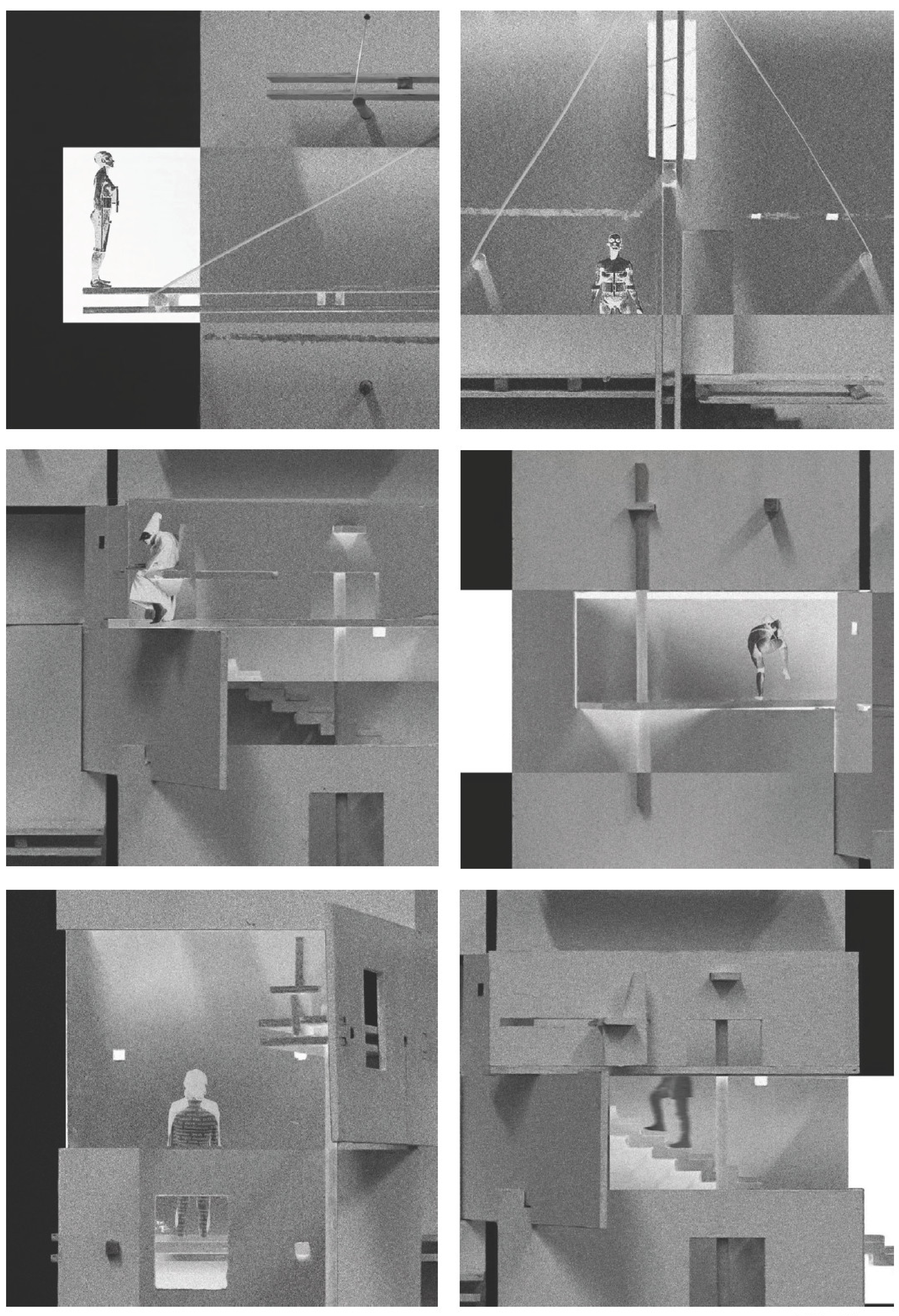


图 3 - 60
规训式的房子：平衡 / 身体 / 时间
模型 2（正面 , 反面）



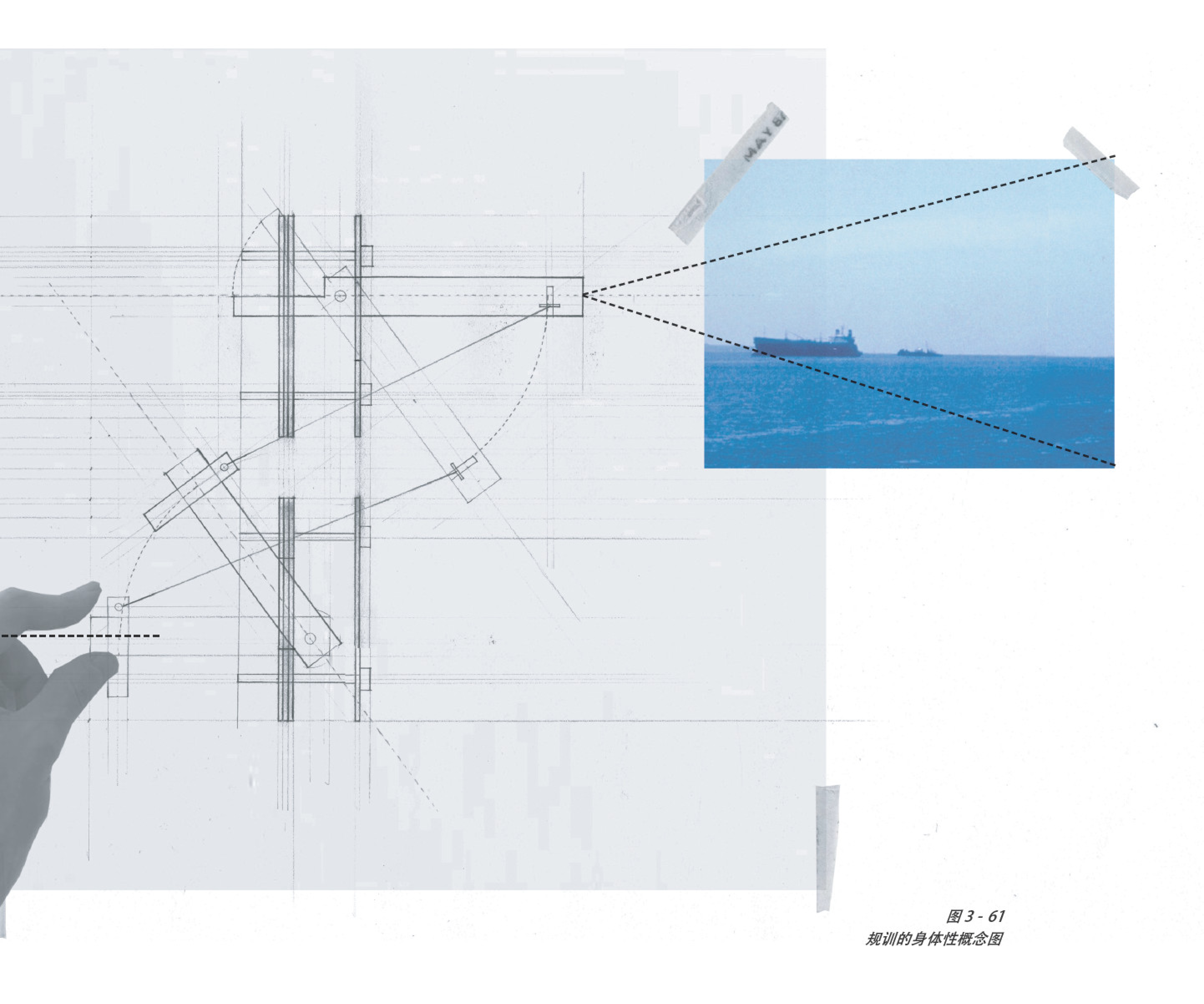


图 3 - 61
规训的身体性概念图

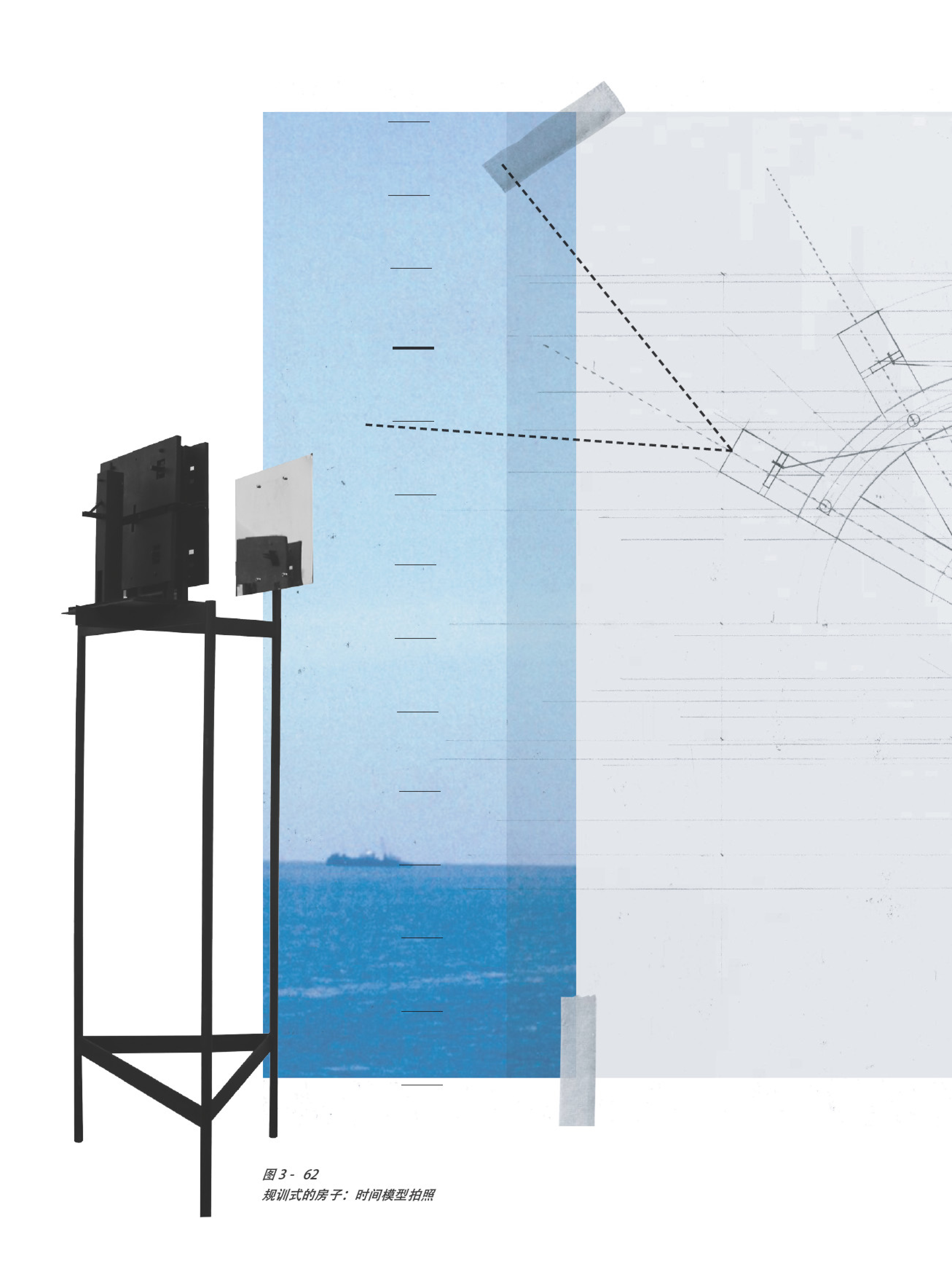


图 3－ 62
规训式的房子：时间模型拍照

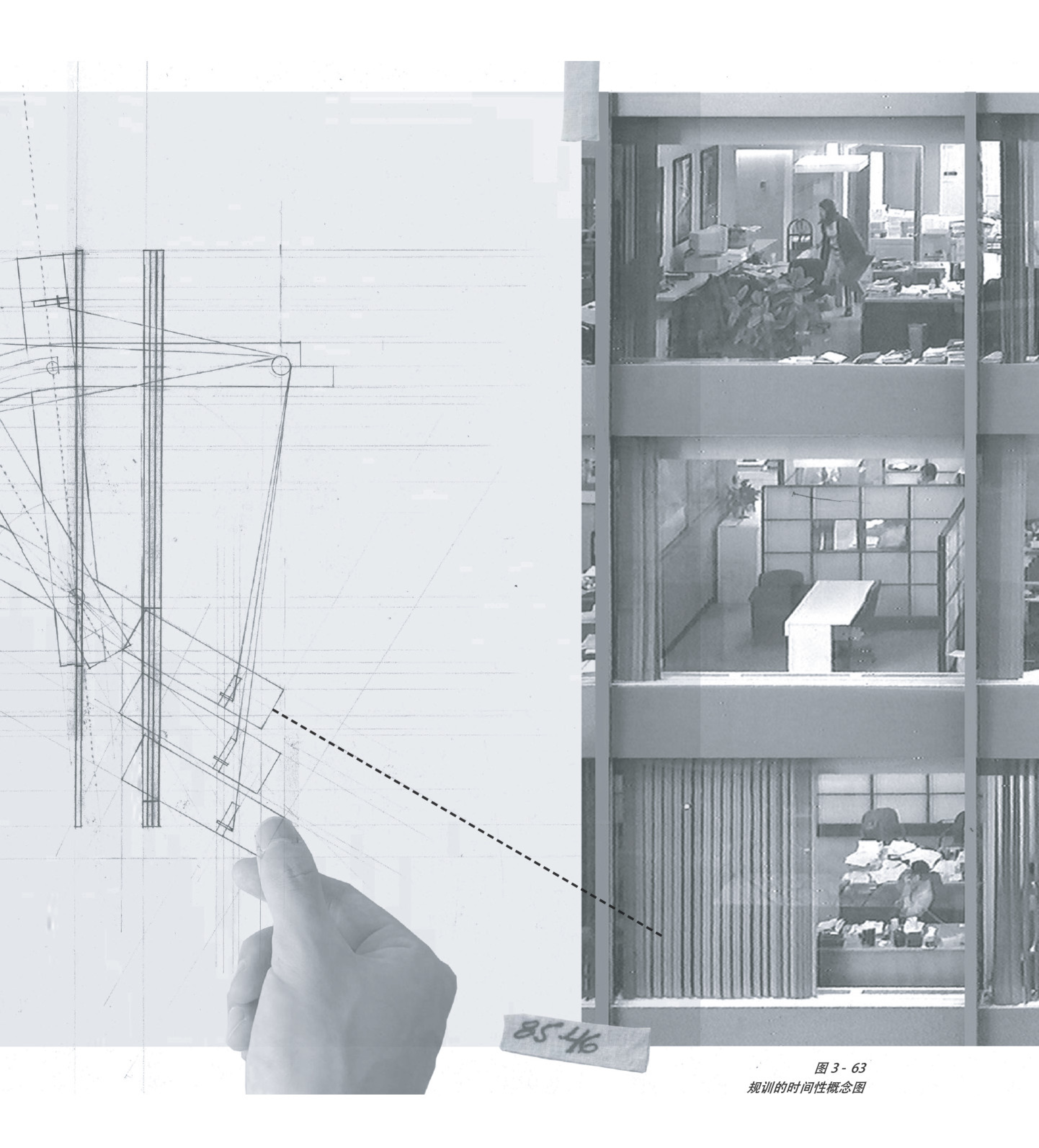


图 3 - 63
规训的时间性概念图



图 3 - 64

《相爱相亲》《闯入者》《万箭穿心》《天水围的日与夜》《姨妈的后现代生活》《一念无明》《山河故人》

标准人小屋

杨文浩

video/ 影像

这是一个从影像开始的方案。

是通过对影像、文本、空间三者进行碎片化拼贴完成的空间叙事创作。

方案试图从电影中的片段和现象的描述中找到现代性的特征，这些特征能反映出一些构成“标准人”的因素，从这些碎片化的现象中去把握“标准人”的定义，而不是一个笼统的解释说明。于是我在观看了24部电影之后，将里面涉及的典型“标准人”罗列出来，通过图表的方式将人物在住宅、社区、城市三个维度里的活动片段一一记录，通过寻找这些现象我们就能总结出若干个特征，从而进行下一步的空间操作。

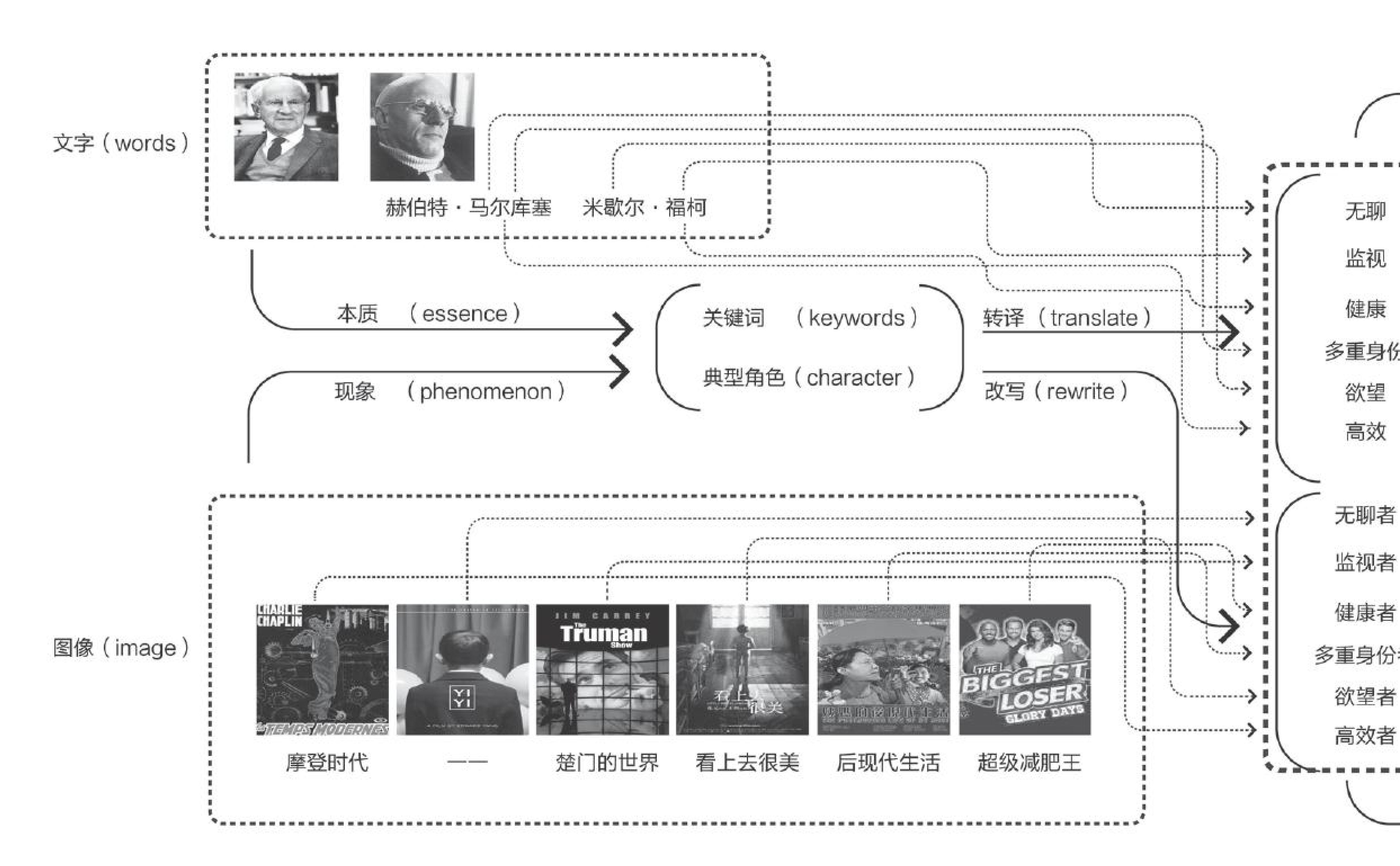
因此，方案结合电影、小说等载体，将能够反映现代性特征的电影片段、小说经典语段进行蒙太奇拼贴，通过拼贴编写故事脚本，完成叙事，来进一步说明和阐述对于每一个现代性特征的具体理解。并通过寻找能反映所找的碎片化片段的空间原型，并将其进行改写，表达反映每一个现代性特征的故事以及现象。将抽离的空间、物像、人物进行二次组合，根据原有影片的故事二次创作脚本。

至此，我们可以设想有一系列的带有现代性特征的居住空间“范本”（model）。

我们生活在一个由技术和技术产品构成的日常生活中，并由此构成了我们对世界的认知和经验。人们设计机器，帮助使用者想象他们的未来以及“居住”（dwelling）概念。

1972年柯布西耶在他的《走向新建筑》中宣称：房屋是生活的机器……机器将带来工作和休闲的新秩序——一个乌托邦式的梦想，一个尝试预测生活偏好、人类行为和互动关系的世界样板（model）。在工业文明的背景里，现代人在技术的影响下呈现出极强的现代性，这种现代性表现为马尔库塞笔下“单向度的人”和福柯笔下的“标准人”。社会就像一个大机器，每个人都按照社会给定的秩序生活，共同遵守社会的契约，社会为了使每一个个体都合乎秩序，便提出了生活的样板，对个性加以去除，同时在身体上、思想上、行为上加以控制。

课题揭示了技术对人的规训和控制，通过观察现象，思考技术如何使人“去个性化”“模式化”，从而塑造成为“标准人”。并通过“现象—图像—图示—概念”的步骤将思考转化为空间操作，由此产生包含6个部分的“标准人小屋”，它们分别是无聊者小屋、监视者小屋、健康者小屋、多重身份者小屋、欲望者小屋、高效者小屋。这既是批判和思辨，也是机会。通过现象，发掘本质，假借未来，警惕当下。



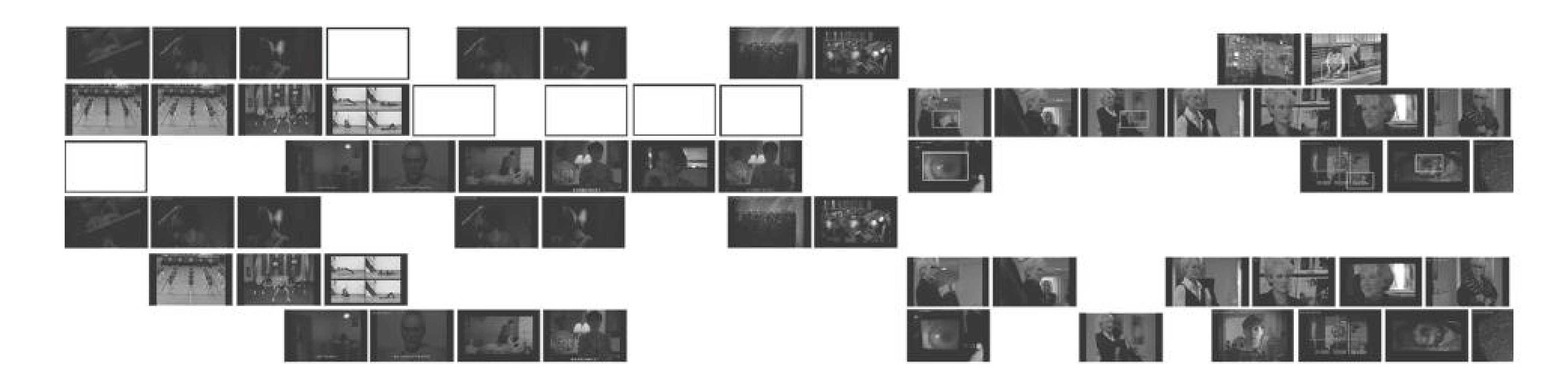


图 3 - 65

电影截图

选取电影中的典型人物、场景、物像进行抽离，总结出无聊、监视、健康、多重身份、欲望、高效 6 个关键词。

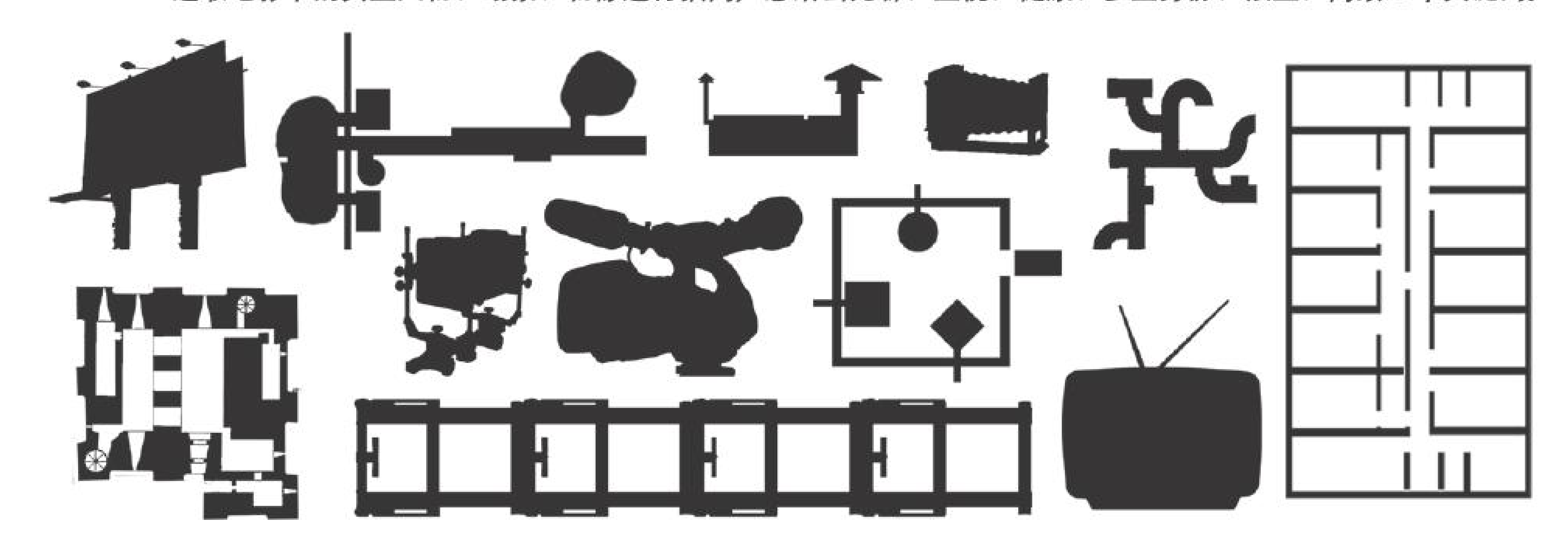


图 3 - 66

空间原型

选取能反映现代性特征的空间进行解构。

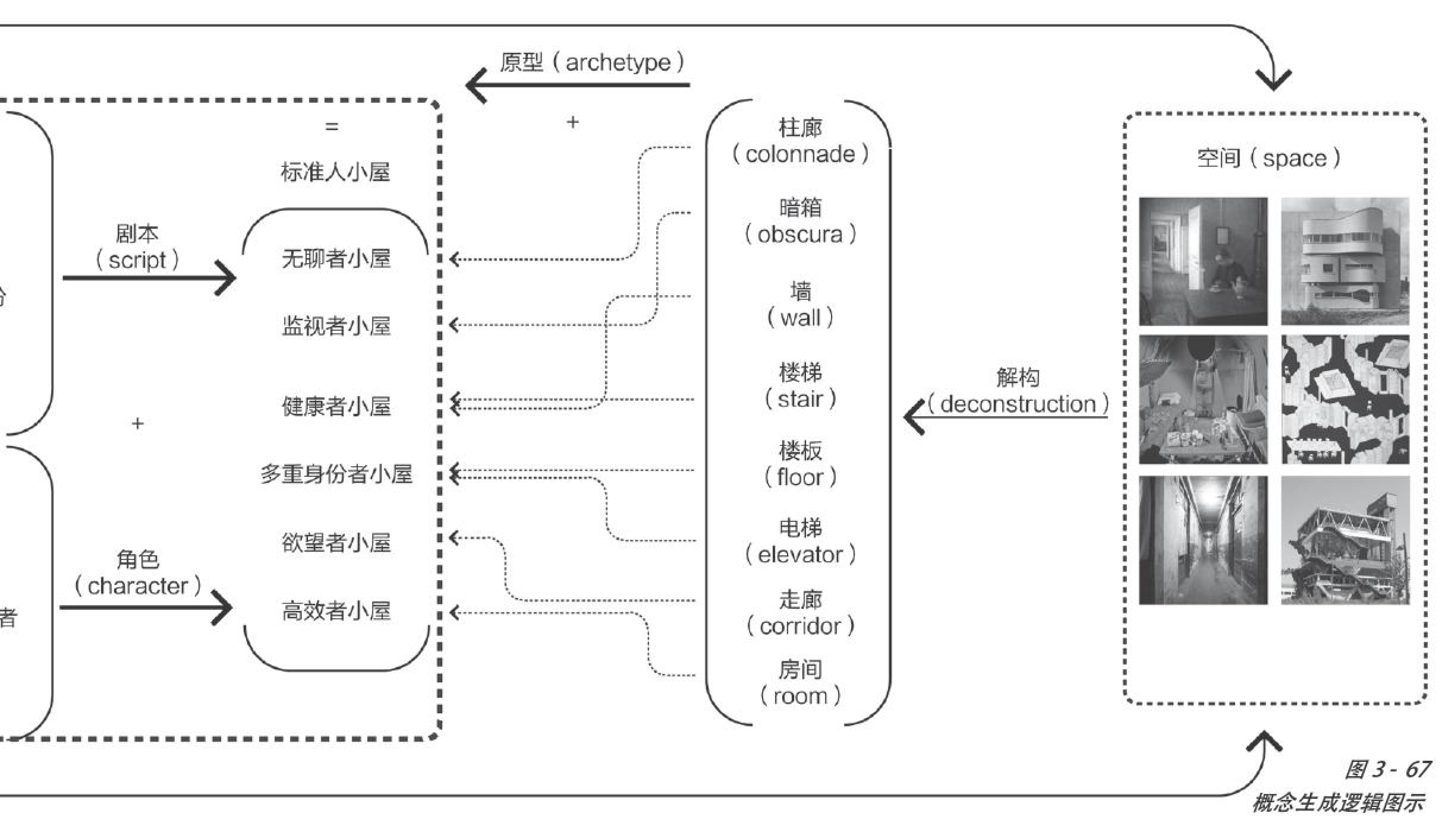


图 3 - 67

概念生成逻辑图示



图 3 - 68
无聊者小屋效果图


DOWNTOWN



图 3 - 69
监视者小屋效果图

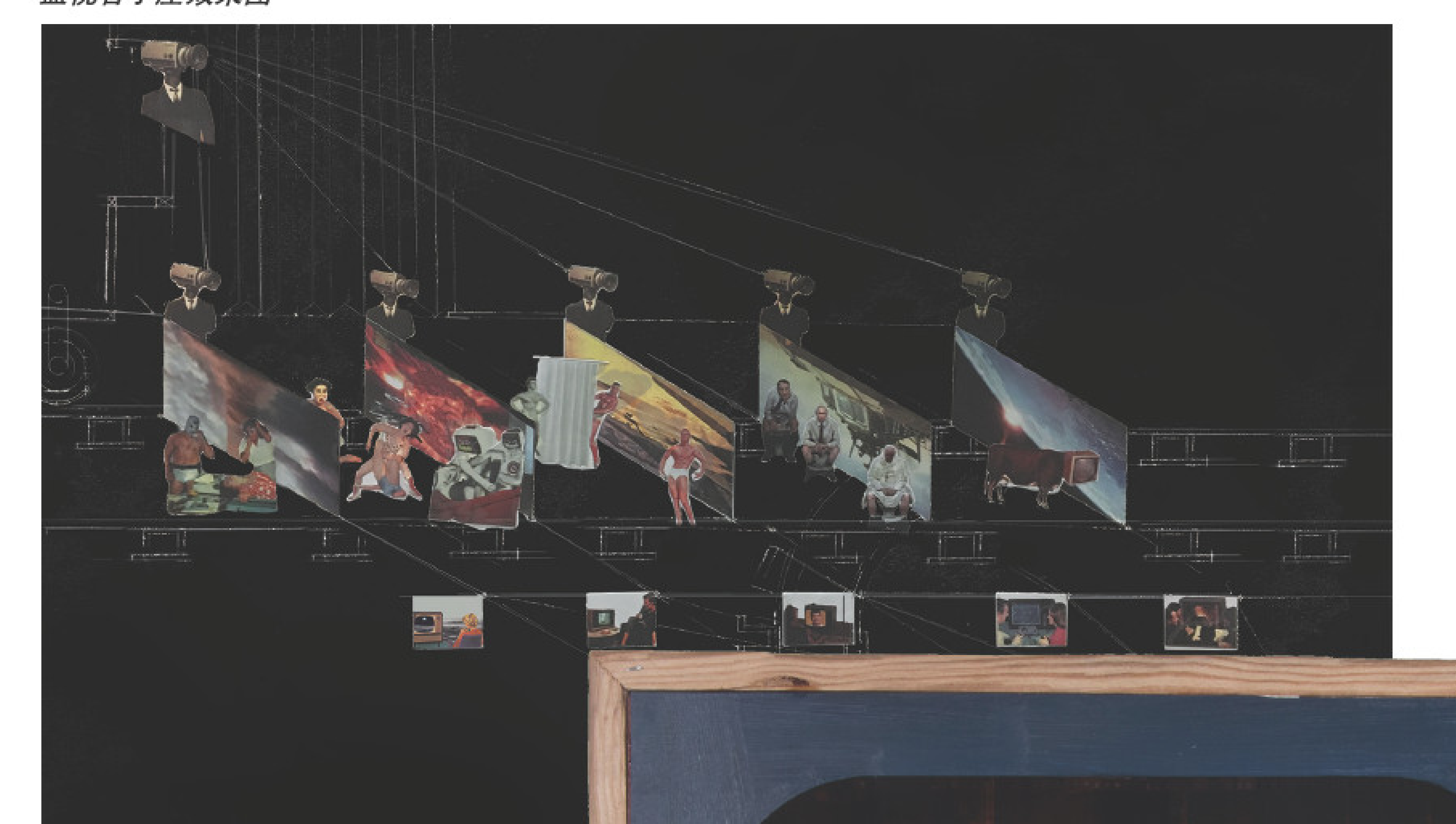


图 3 - 70
监视者小屋空间意向图：轨道、监视、时间

恐惧，充斥着黑暗的房间，人们躲在暗房里，将监视到的画面筛选投影给另一部分人，生怕外界的光曝在自己的身上。

图 3 - 71
监视者小屋概念盒子

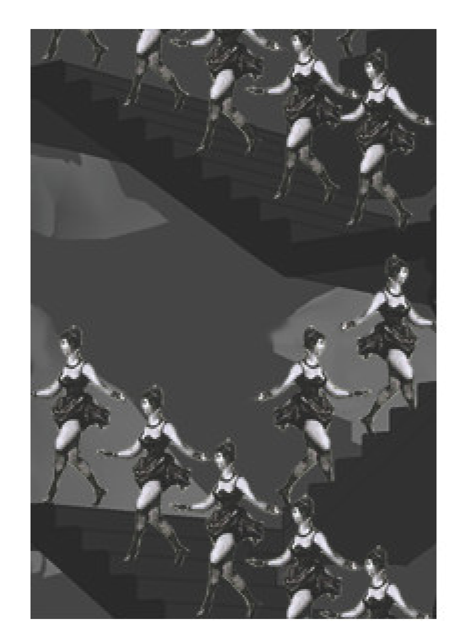
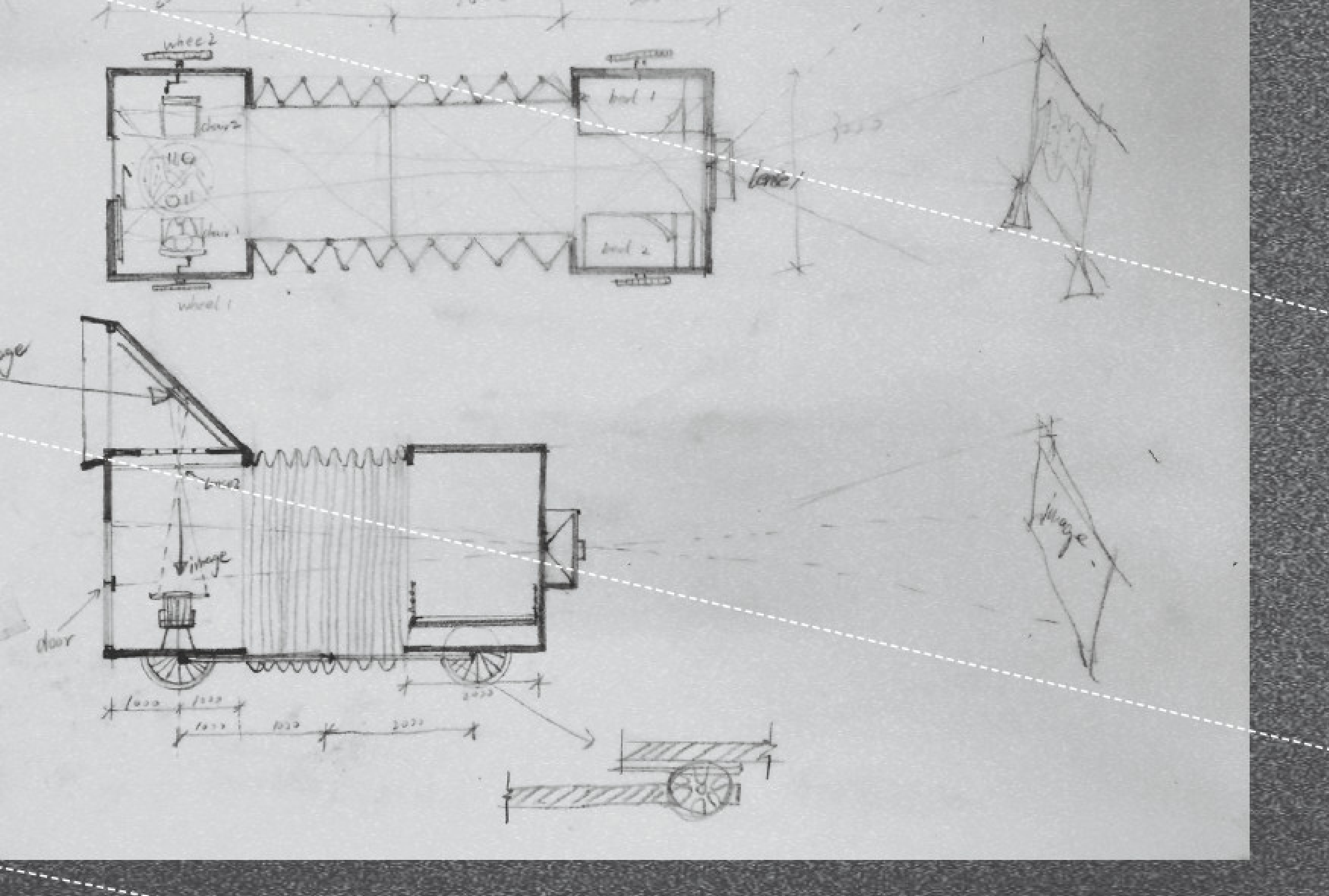


图 3 - 72
无聊者小屋空间意向

图 3 - 73
无聊者小屋空间意象图：日常、琐事、记忆、无聊



摄像机房间由两个暗房和一个连廊组成，其中，长着摄像头的暗房用来拍摄真人秀，另一个长着屏幕的房间用来放映和直播它。马桶、浴帘、餐桌、悬挂的单人床，房间像极了一个避难所，一切都显得那么临时和警惕。房间下面是延长的铁轨，连接了城市里的幕墙，这些房间就长在轨道上。

这个房间兼顾了监视与被监视的两种体验，它像是一个转换口，把一部分人的生活，经过房间进行过滤筛选，投射给另一部分人看。监视的初衷是为了确保安全，但是在这个长满了摄像头的城市空间里，监视更像是一种窥探，从而取消了大城市匿名的现象，唯一安全的办法，就是躲进摄像机里，通过窥探和投射别人的隐私来伪装自己。

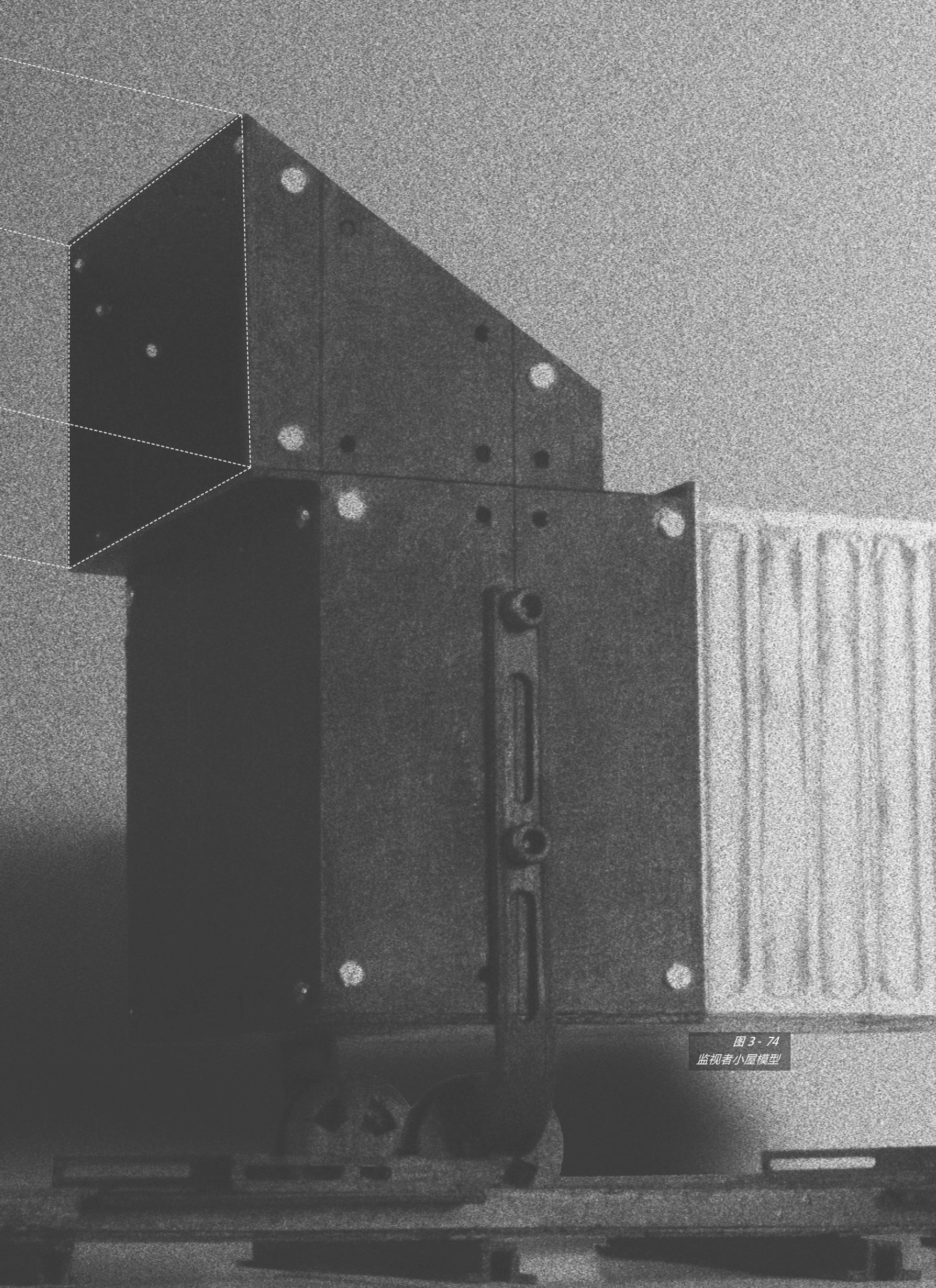


图 3 - 74
监视者小屋模型



图 3- 75

多重身份者小屋概念盒子



图 3 - 76
多重身份者小屋意象图

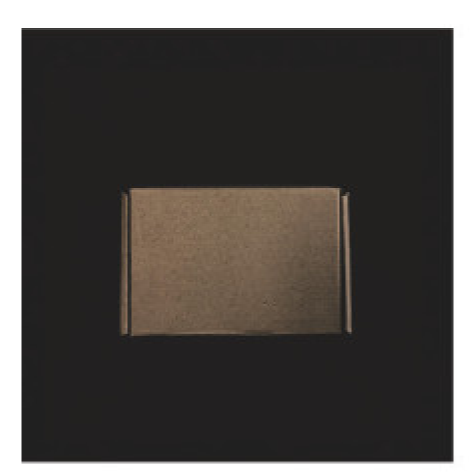





图 3 - 77
高效者小屋

是一个完整空间的解体。
房间也离开了他的身体，
在街上流浪。

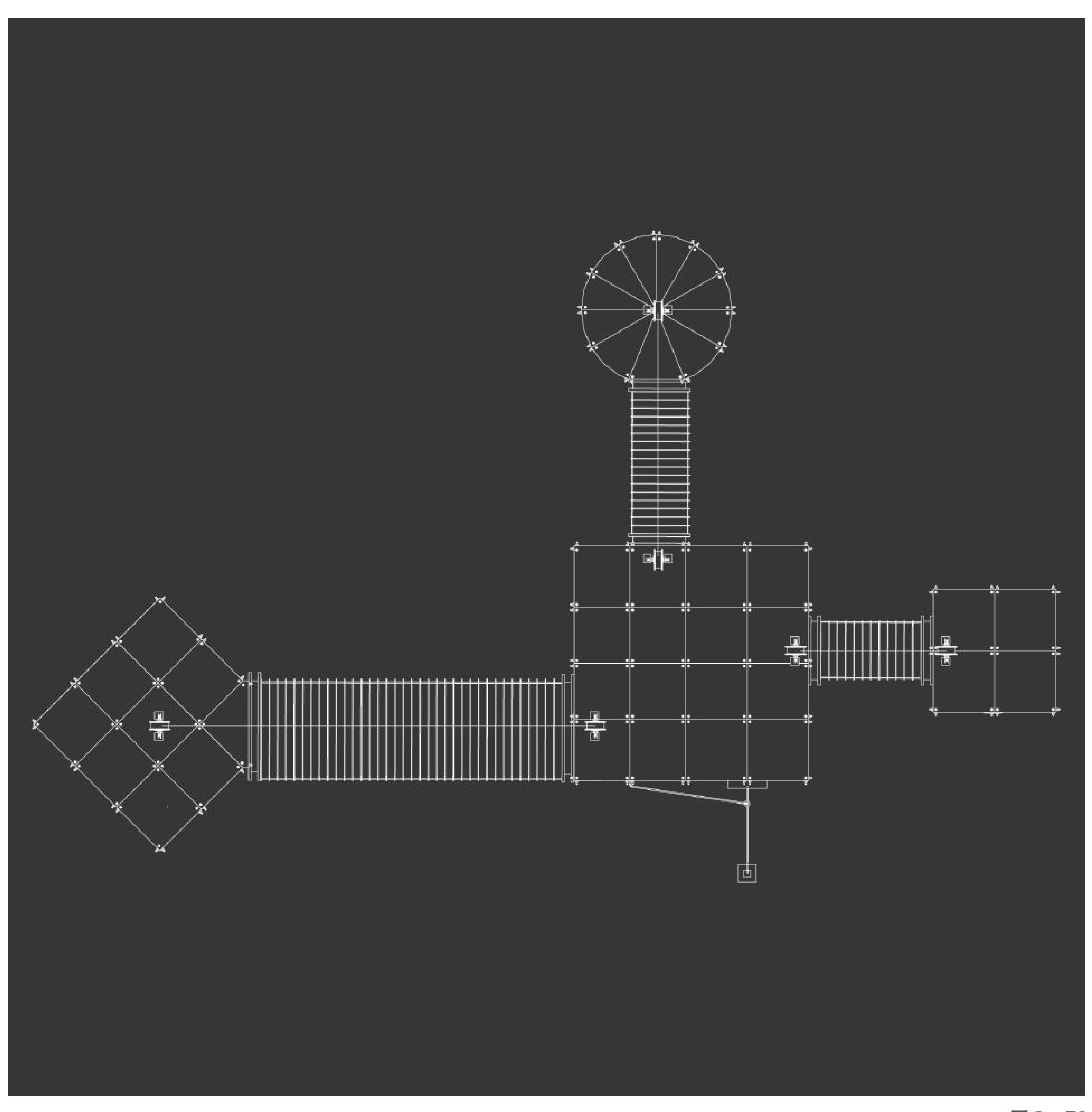


图 3 - 78
高效者小屋平面图






图 3 - 79
电影《摩登时代》截图

劳动的最高生产率有可能被用来使劳动永恒化,
最有效的工业化也能够为限制和操纵需要而服务。
——马尔库塞《单向度的人》



图 3 - 80
高效者小屋概念盒子
无数工人就像一台运转的机器，没有停止的那一刻，除非齿轮报废，宣布清退。



图 3 - 81
高效者小屋效果图

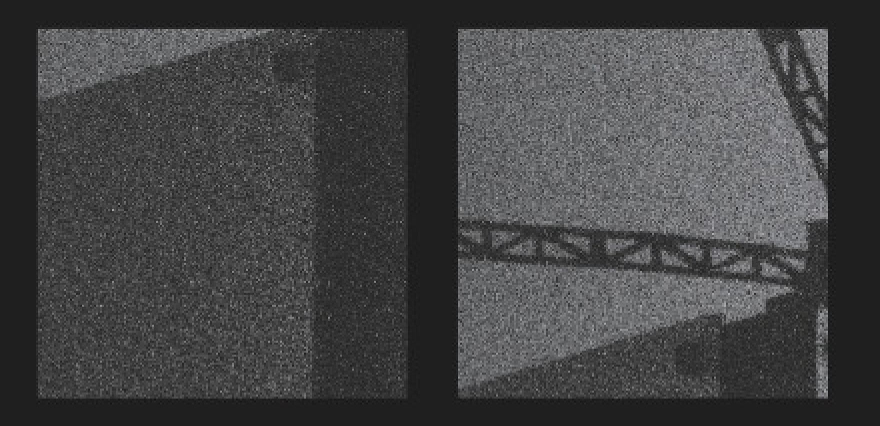










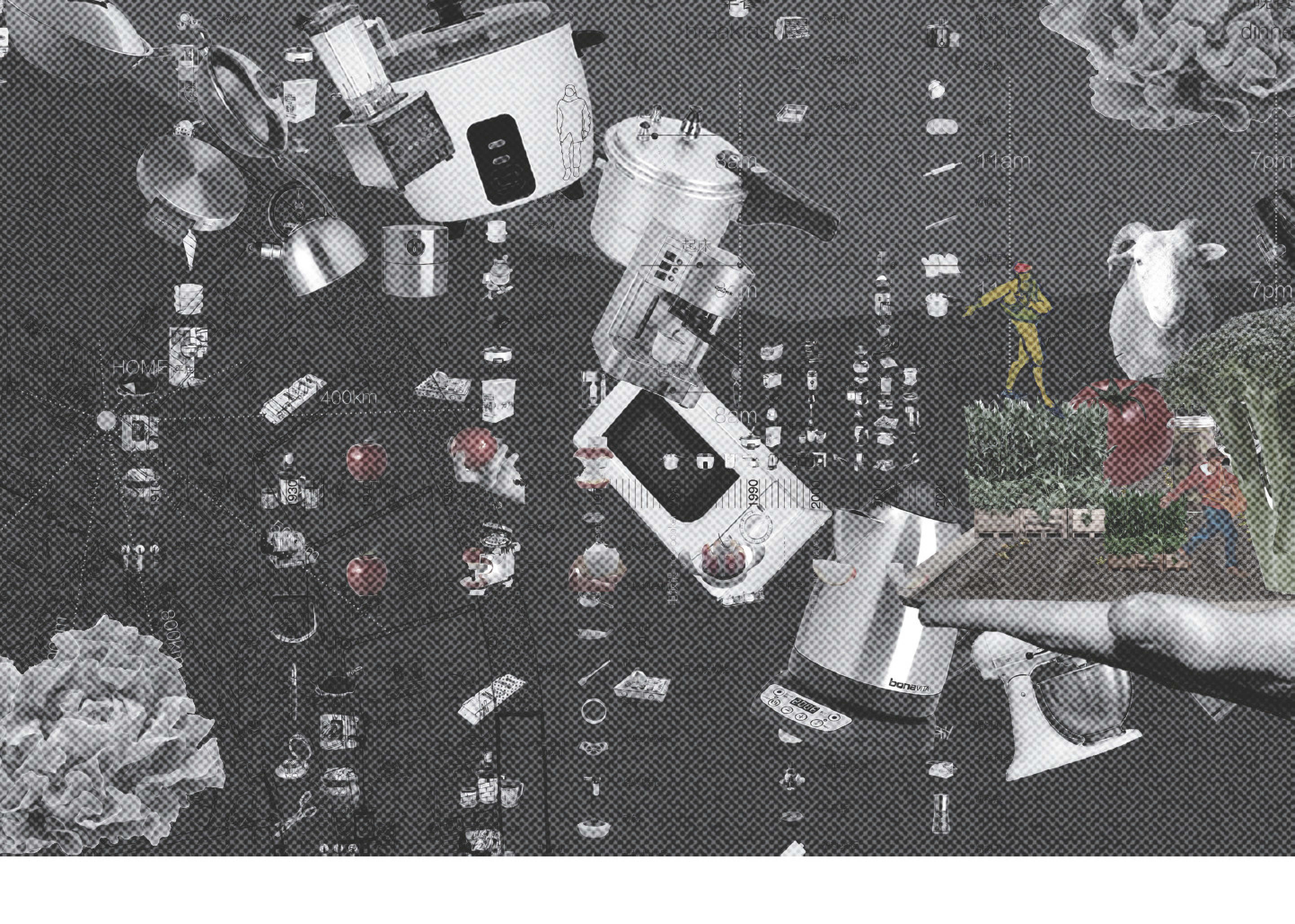
图 3 - 82
标准人小屋模型局部





2018 年本科毕业设计展览现场


研究生毕业设计
Graduate Design



食物空间

谢俊青

“食物”是解读当今社会的一种媒介，“食物空间”则是容纳着不同类型“食物”与“人”的关系及行为活动的空间。本次设计在技术、城市化、消费以及人对自身认识等种种因素影响的背景下，尝试以“食物”为媒介去解读各类社会文化现象，最终运用“食物空间”这一实验性空间去呈现在食物的作用下，食物、人、城市之间的各种微妙关系。通过对生活细节中我们往往不能直接感受到的微妙关系的放大，由食物这一角度引发大家对自我、家庭、生活、文化等的思考与审视，进而对空间设计提出更多面向未来的思考。

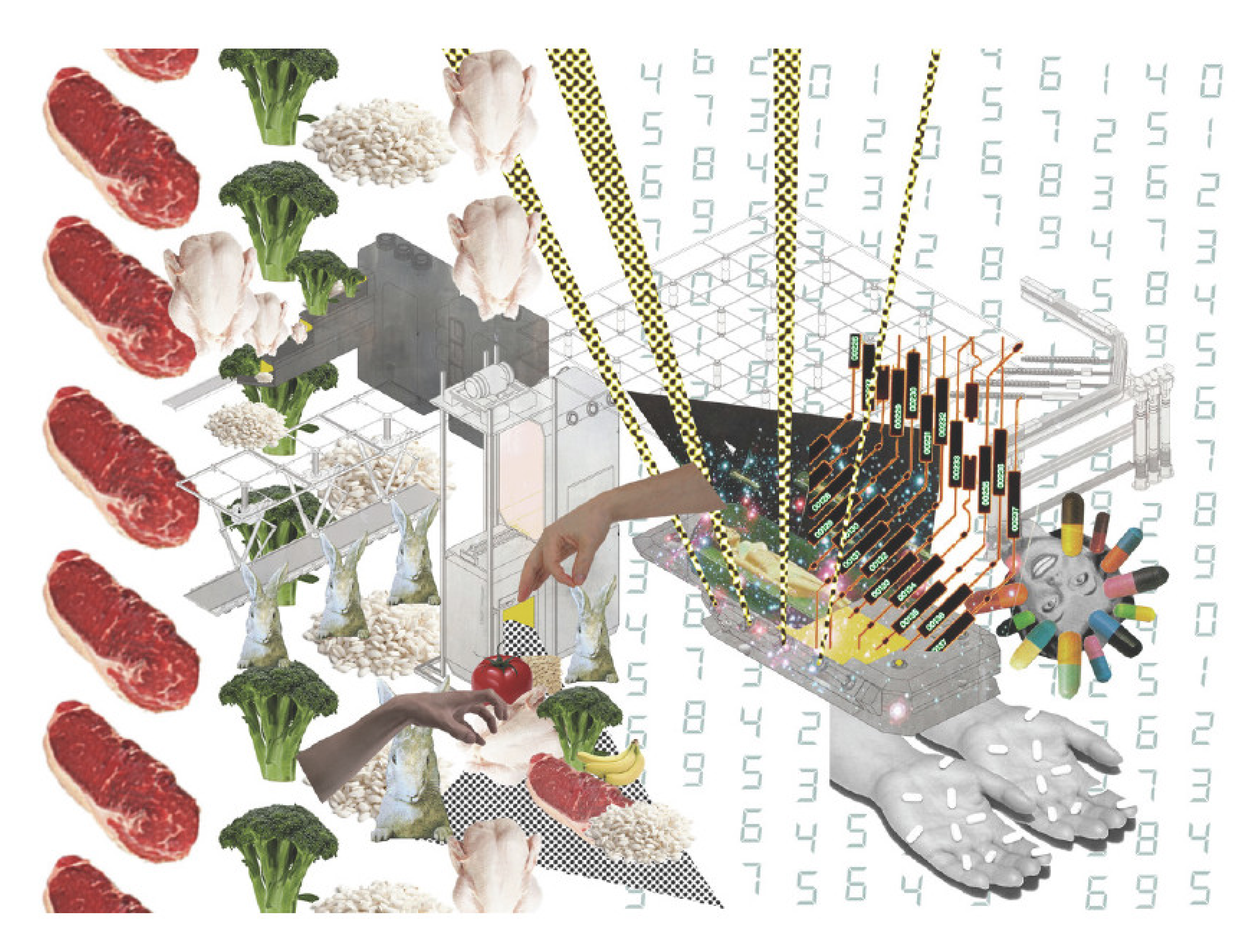


图 3 - 83
“数字”食物空间概念拼贴


“生长”

人通过亲身参与食物生长的过程，再一次关注食物的质量（而不是数量）、种类（传统里吃的什么）、各个环节中食物带给人的欢乐时刻（不是使其方便、使其舒适）以及食物在家庭中起到的作用。

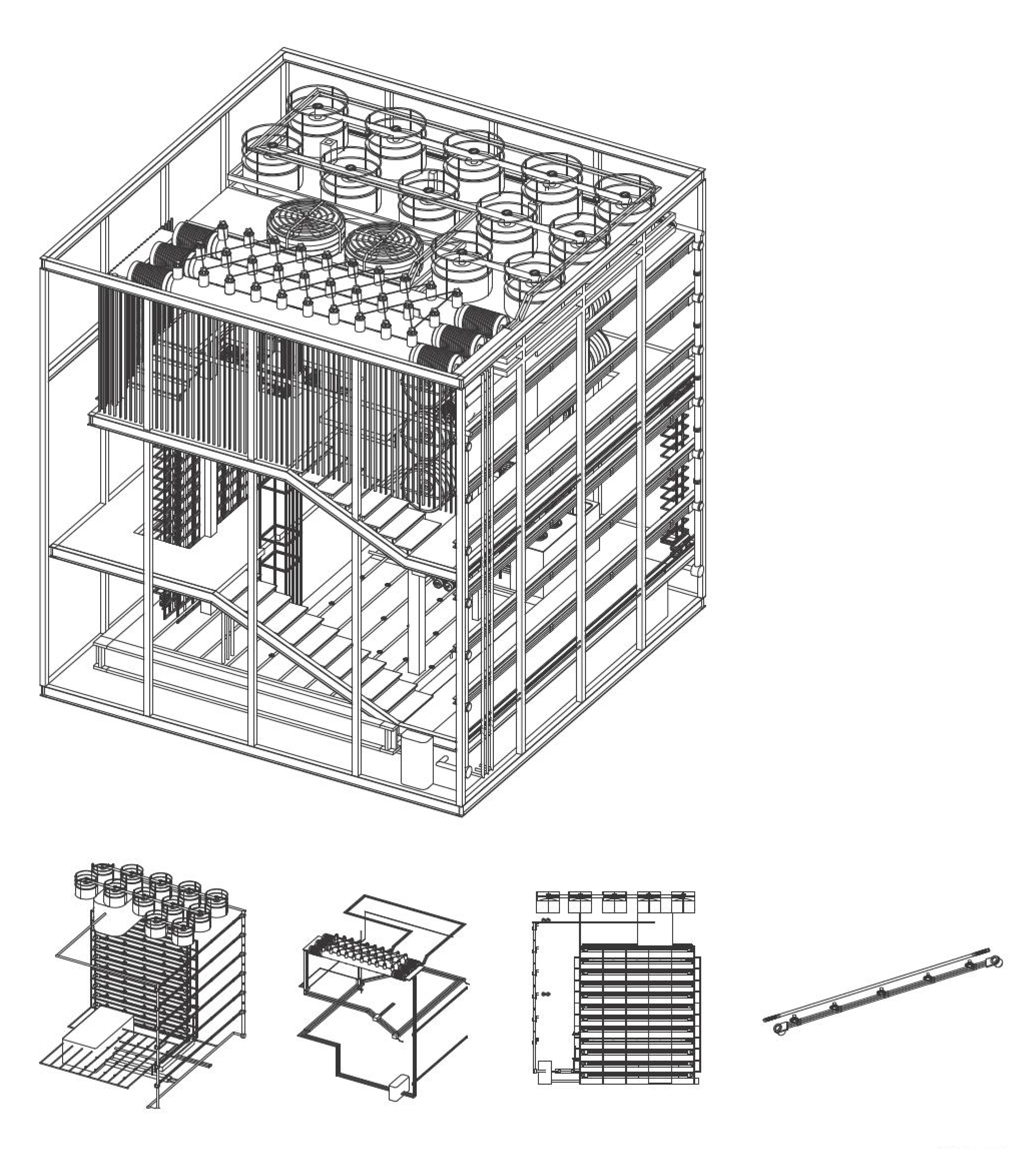
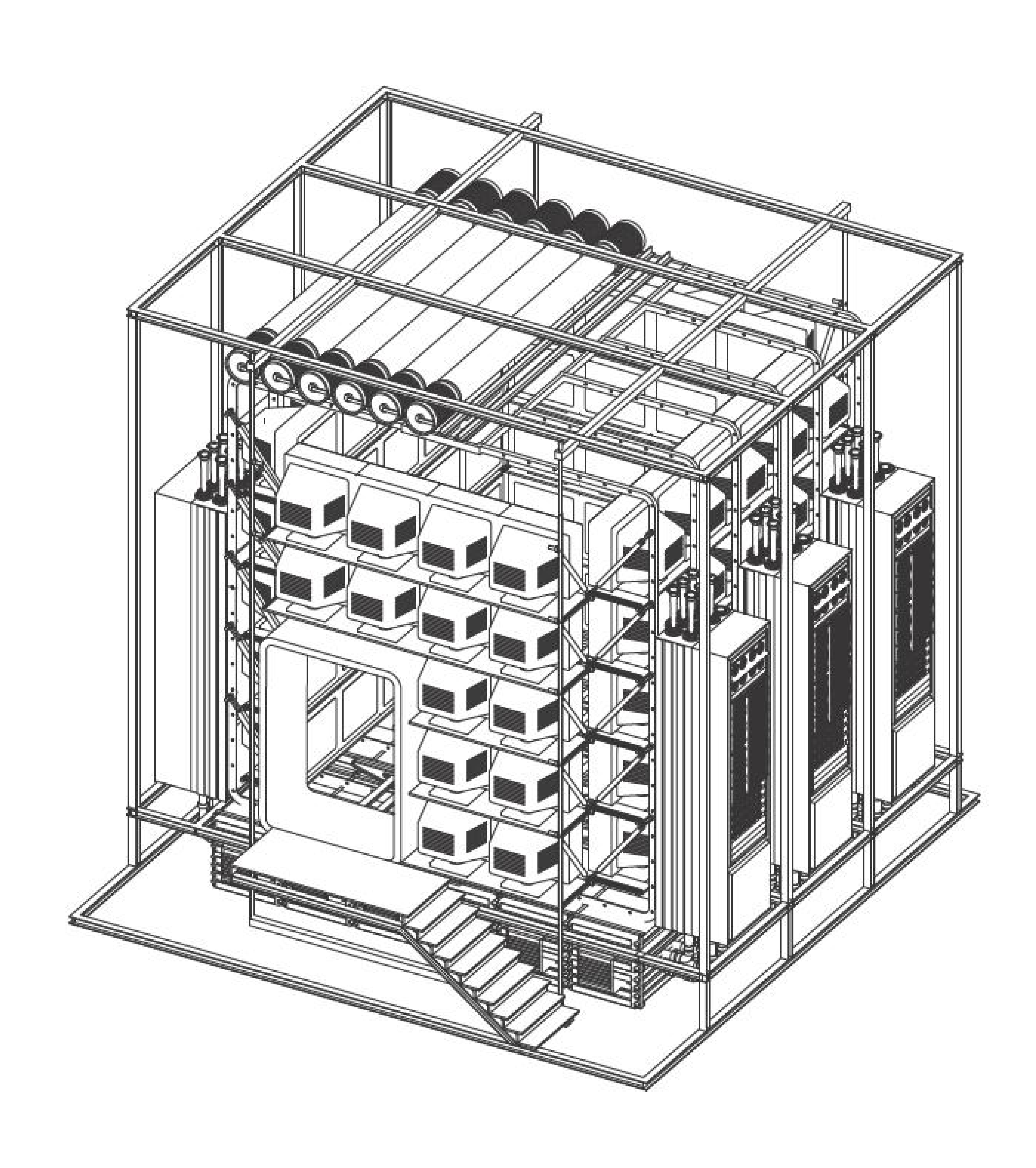
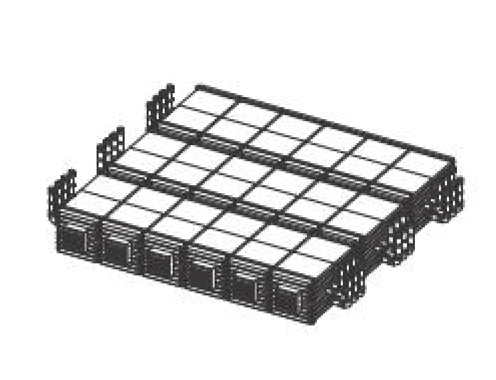


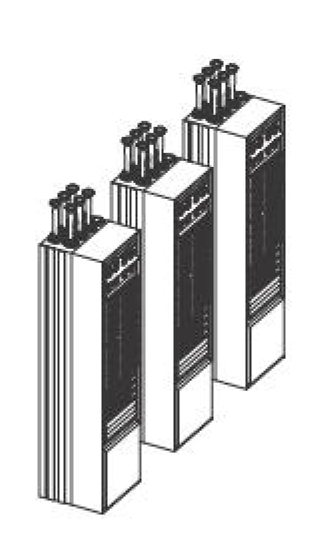
图 3 - 84
组件：水系统、电系统、空气系统、光照系统


“虚拟”

“虚拟”的食物空间在一定程度上帮助了人们去认识我们消费的食物从何处来、如何获得、如何制作等。依靠通信以及互联网技术，饮食活动的所有环节都由“匿名者”提供。动植物的养殖、运输、加工、制作等都有一个被人操控的终端。在这个虚拟的食物空间中，人与食物的关系是高效的。







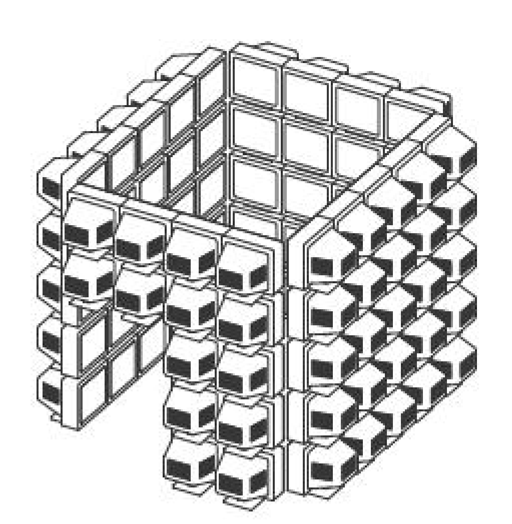
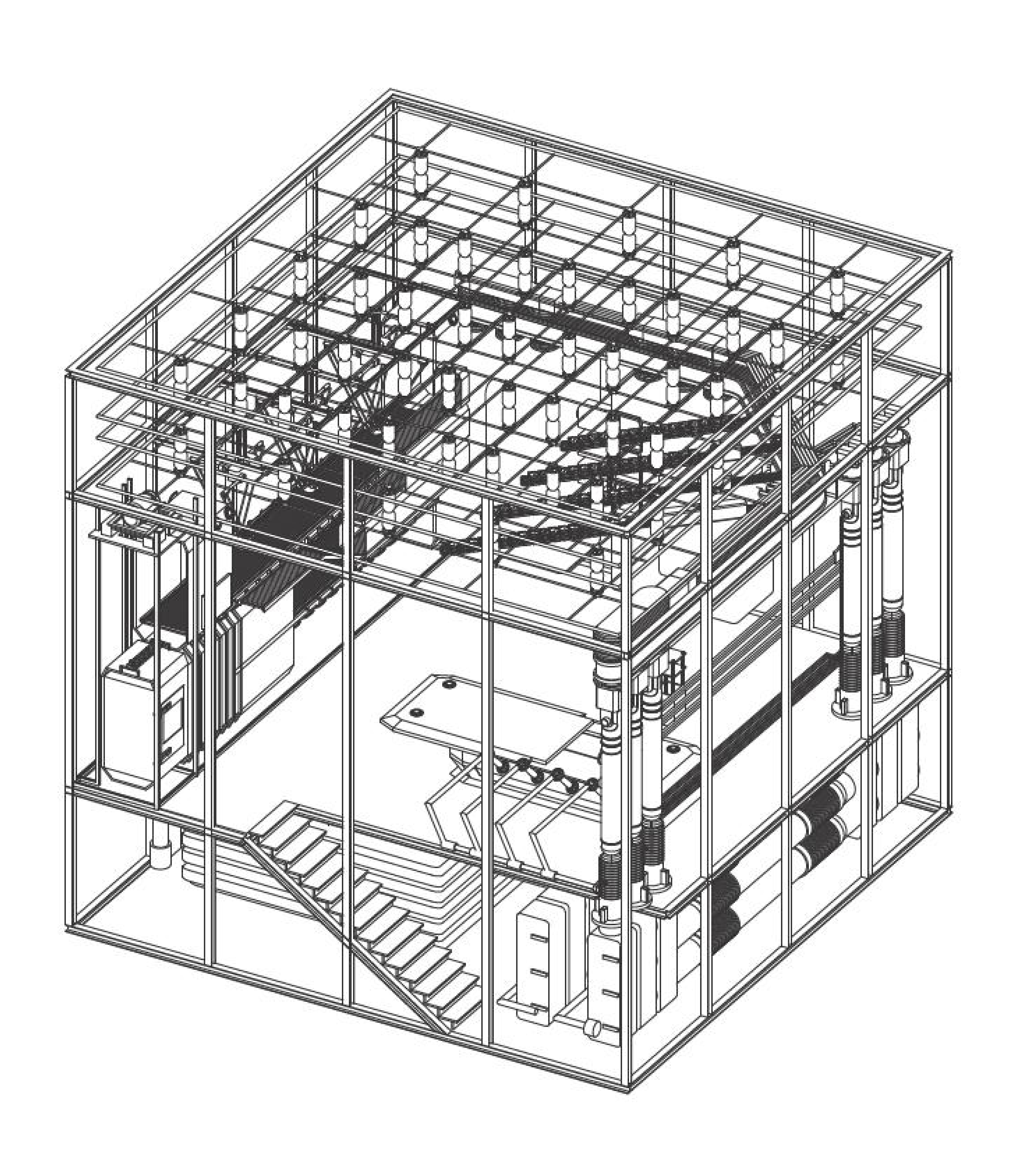


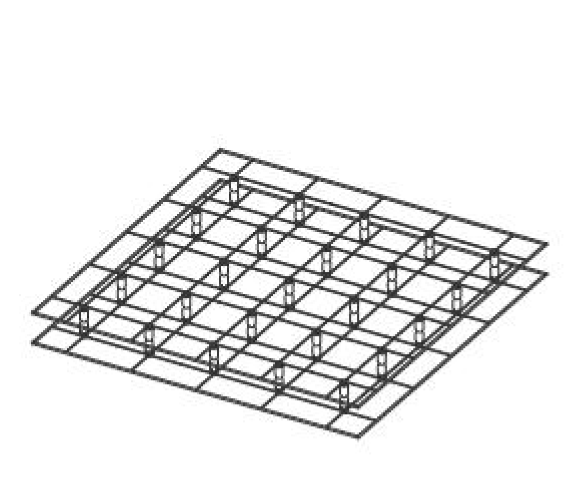


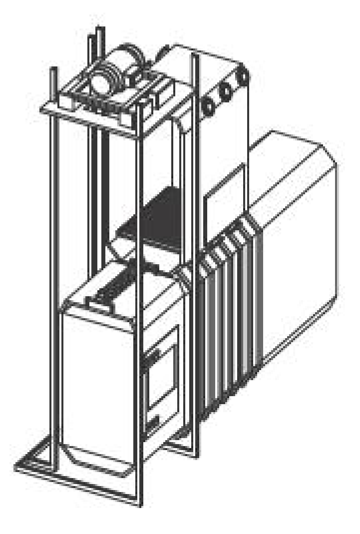
图 3 - 85
组件：服务器、处理器、屏幕、电

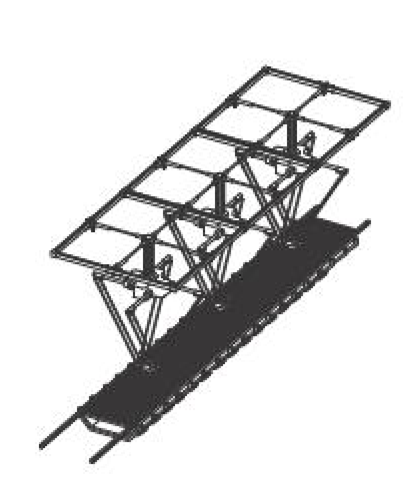

“数字”

在“数字”线索下的食物空间，食物在技术的支撑下转化为代表着不同能量的数字，人们极端地寻求效率的饮食，直接补充能量，或者为了健康、时尚，对自己的饮食、身体进行严格的数字能量控制。









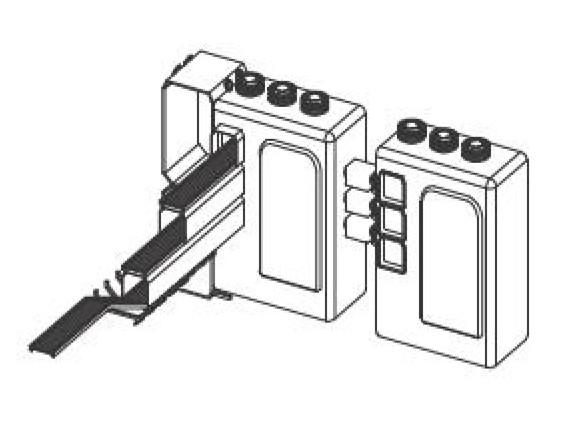


图 3 - 86
组件：电力系统、排出系统、分拣手臂、传送加工

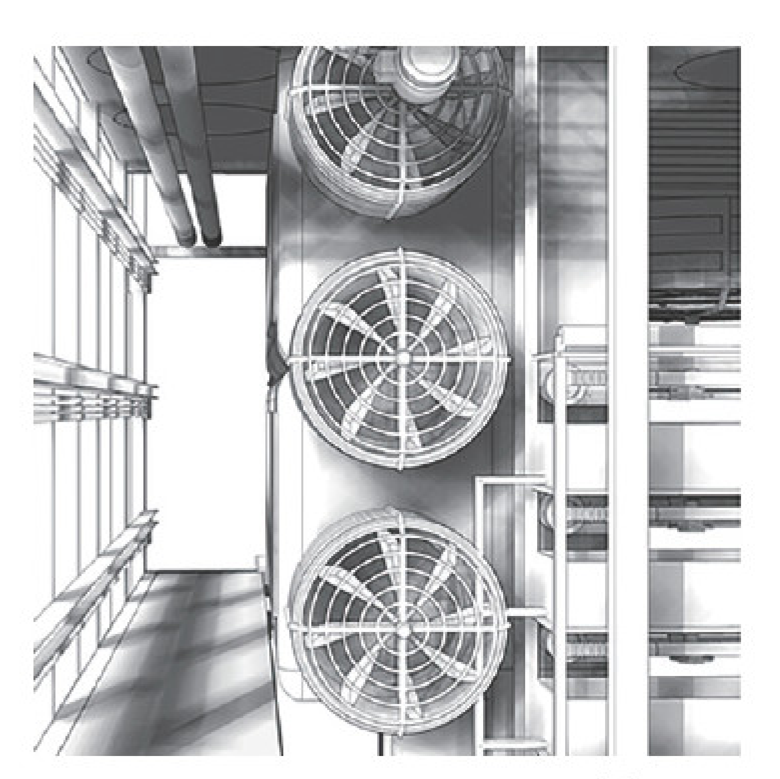


图 3- 87
“生长”食物空间局部效果图

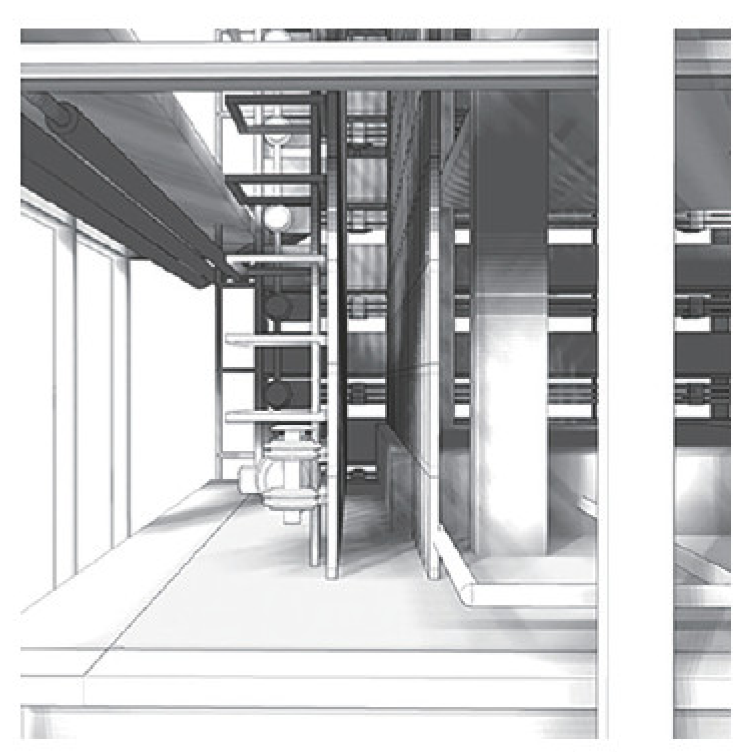


图 3- 88
“虚拟”食物空间局部效果图

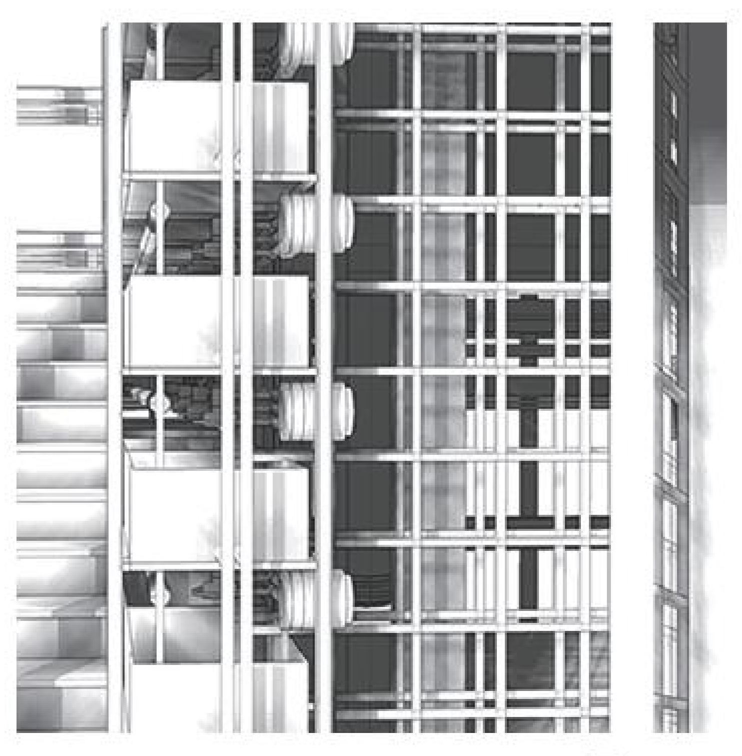


图 3 - 89
“数字”食物空间局部效果图 1



图 3 - 90
“数字”食物空间局部效果图 2

2045 想得很美

赵嘉曦

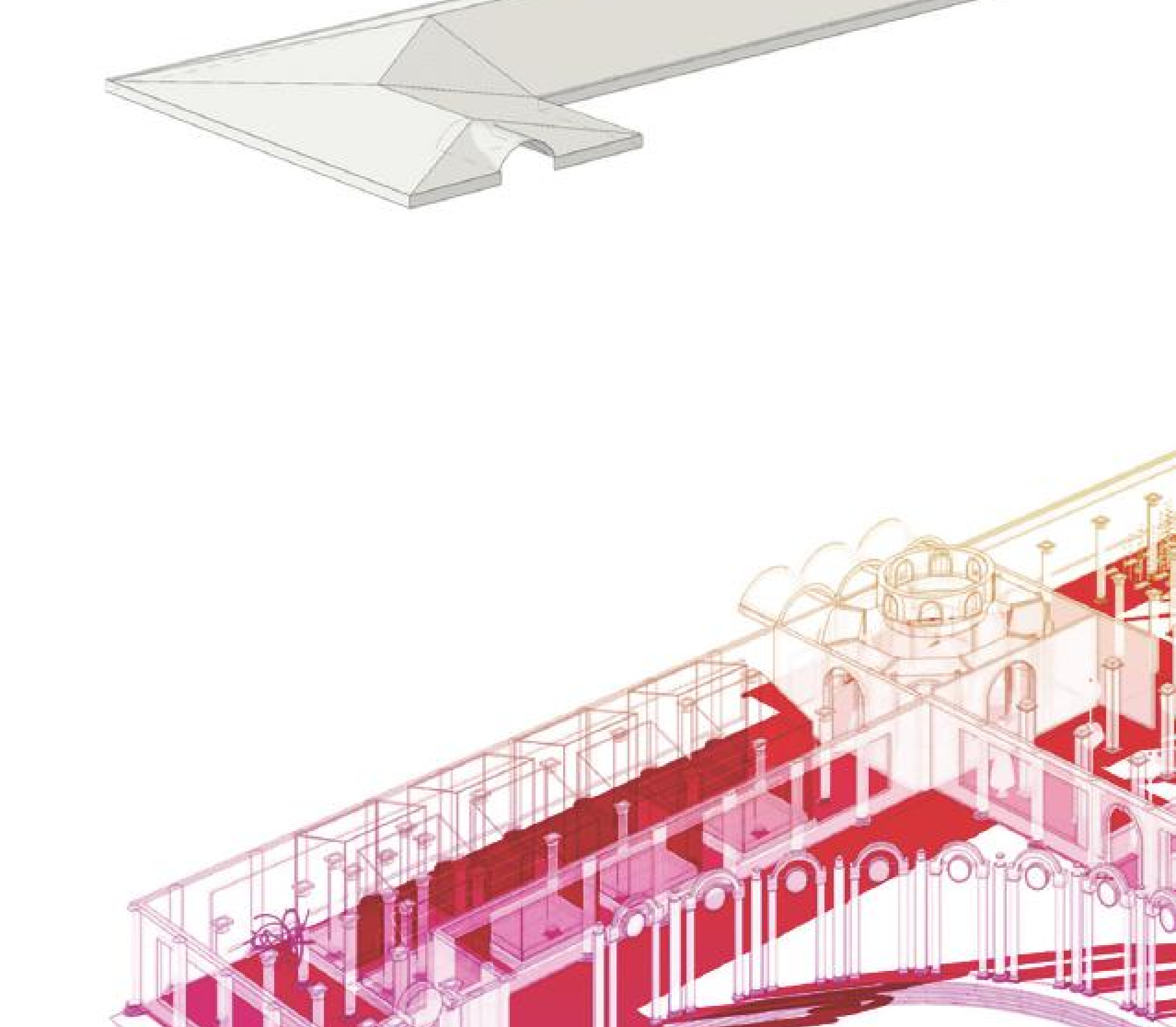
模糊的记忆才是重要的。

——阿尔多·罗西

本次设计方案在阿尔多·罗西的“类似性城市”和“类比方法”的理论脉络中展开。通过类比的方法，发掘建筑的内在类型，寻找北京展览馆在城市中的记忆根源，挖掘它的形式特征和精神文化价值，从而建立起历史与现实之间的共鸣，营造出新的具有活力的城市空间，创造一个体现公民文化、突出城市作用、承载公共生活的北京展览馆。

城市中的地标建筑承载着重要的城市功能与精神职能。社会呼吁对这类历史建筑进行应有的保护，关注其延续文脉、映射情感的巨大作用。当地标建筑原有的状态、尺度、形象和功能等与今天的城市发展出现不相适应的问题时，我们需要对其进行空间更新。

当今的地标建筑问题已经不仅仅是一个单体建筑问题，而是与城市的发展、与城镇化进程密切相关，所以地标建筑的空间更新设计需要有新的、适合当前的方法和观念来进行探讨。



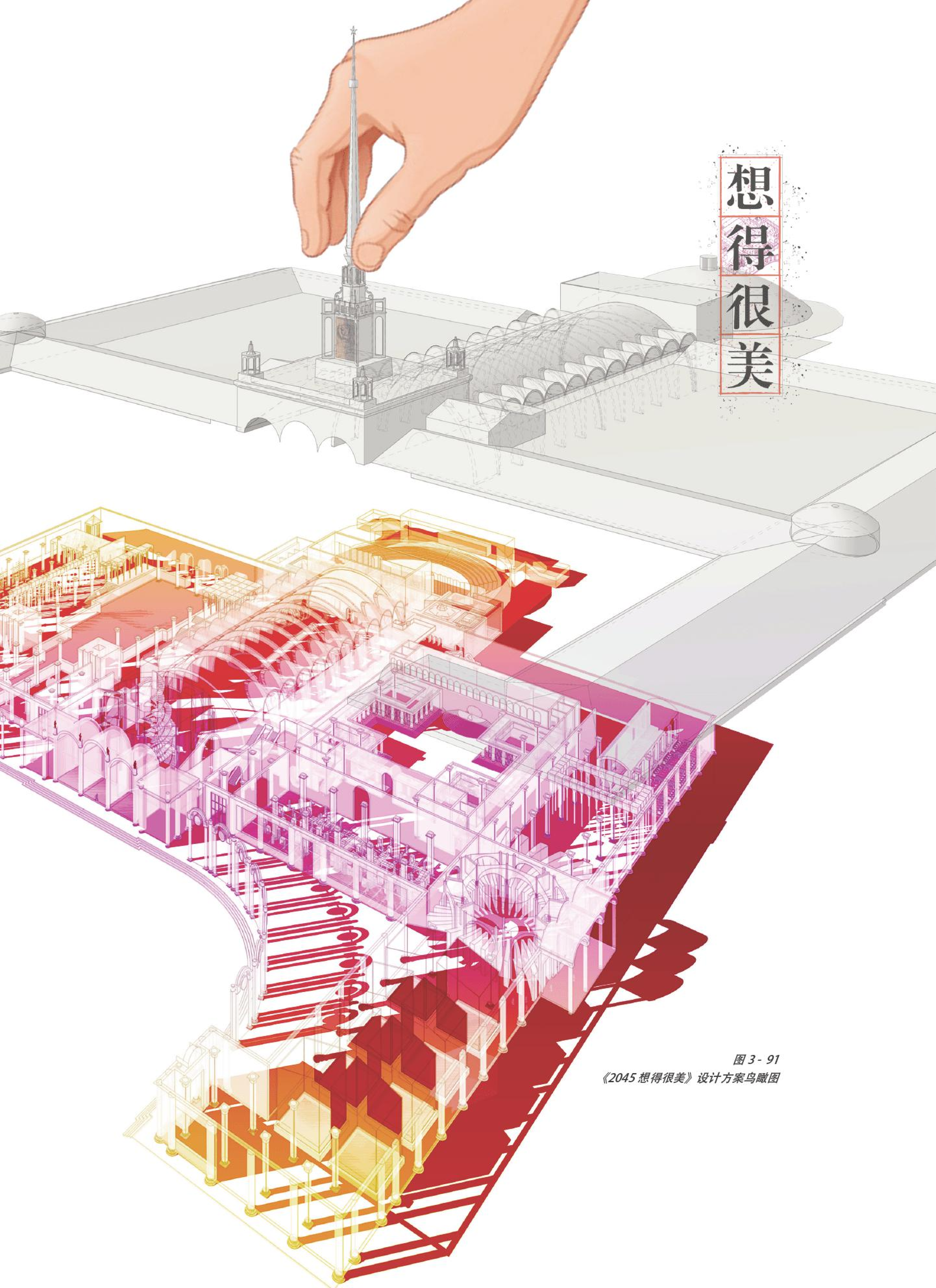


图 3 - 91
《2045 想得很美》设计方案鸟瞰图

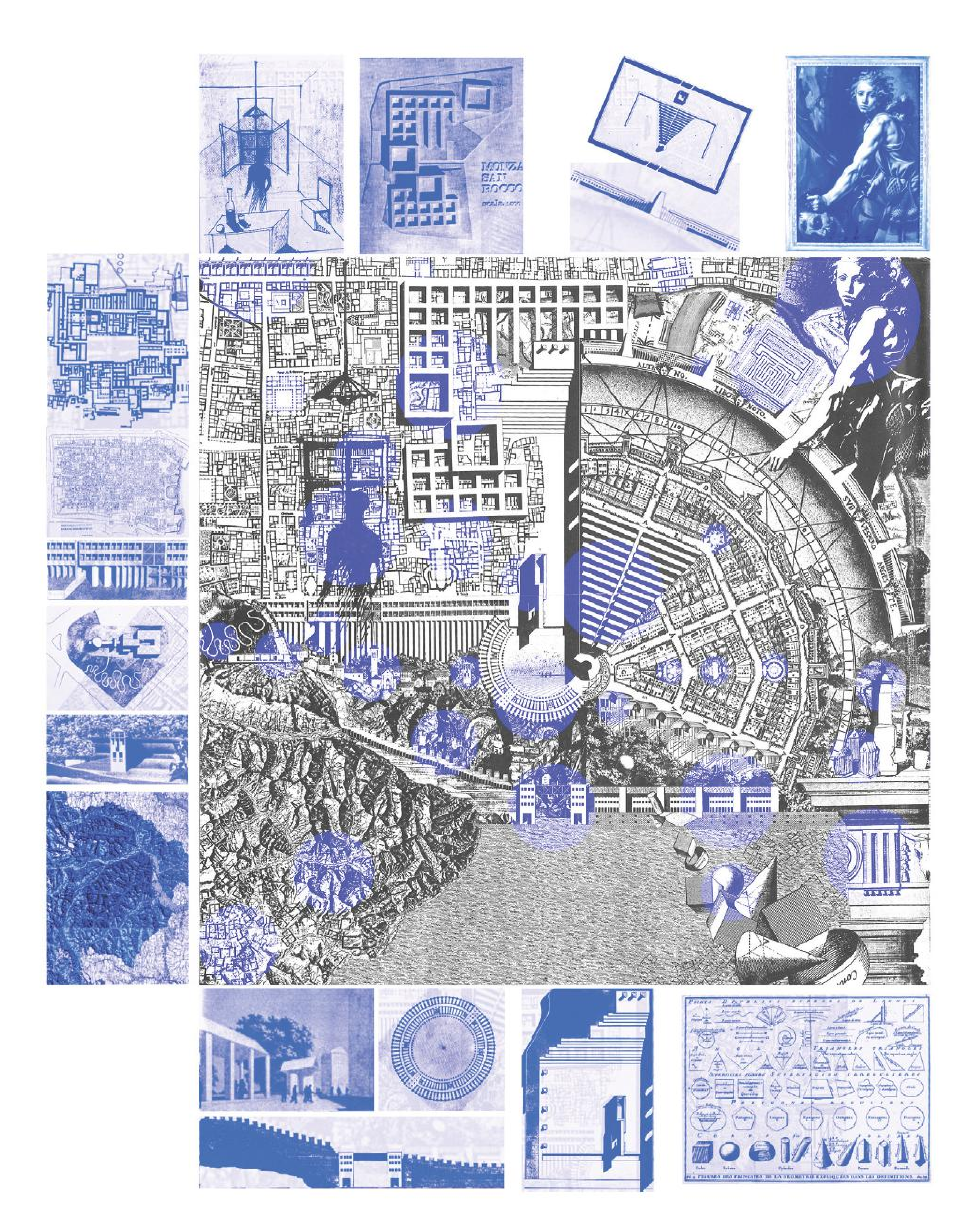


图 3 - 92
解读阿尔多・罗西的“类似性城市”

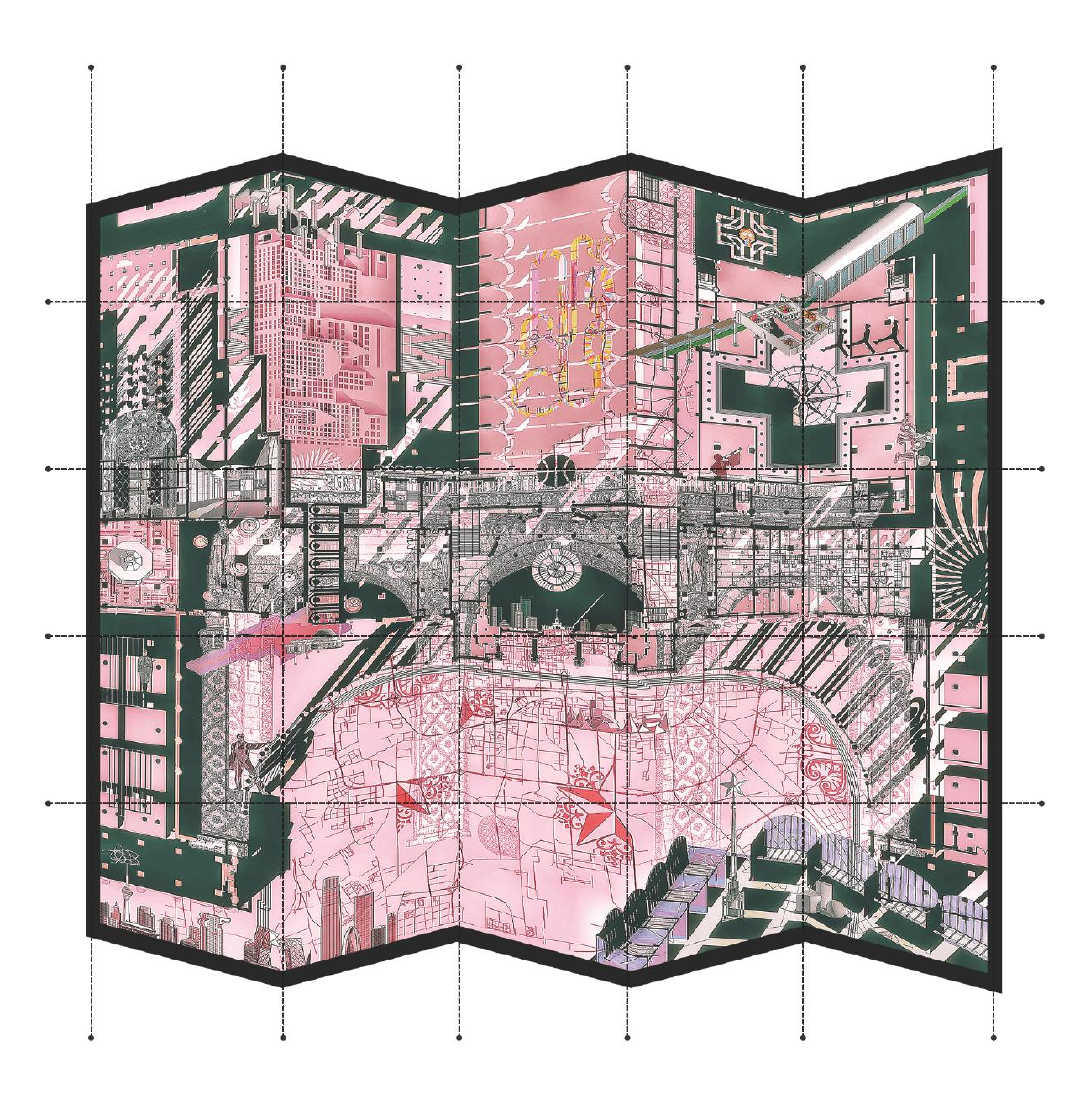
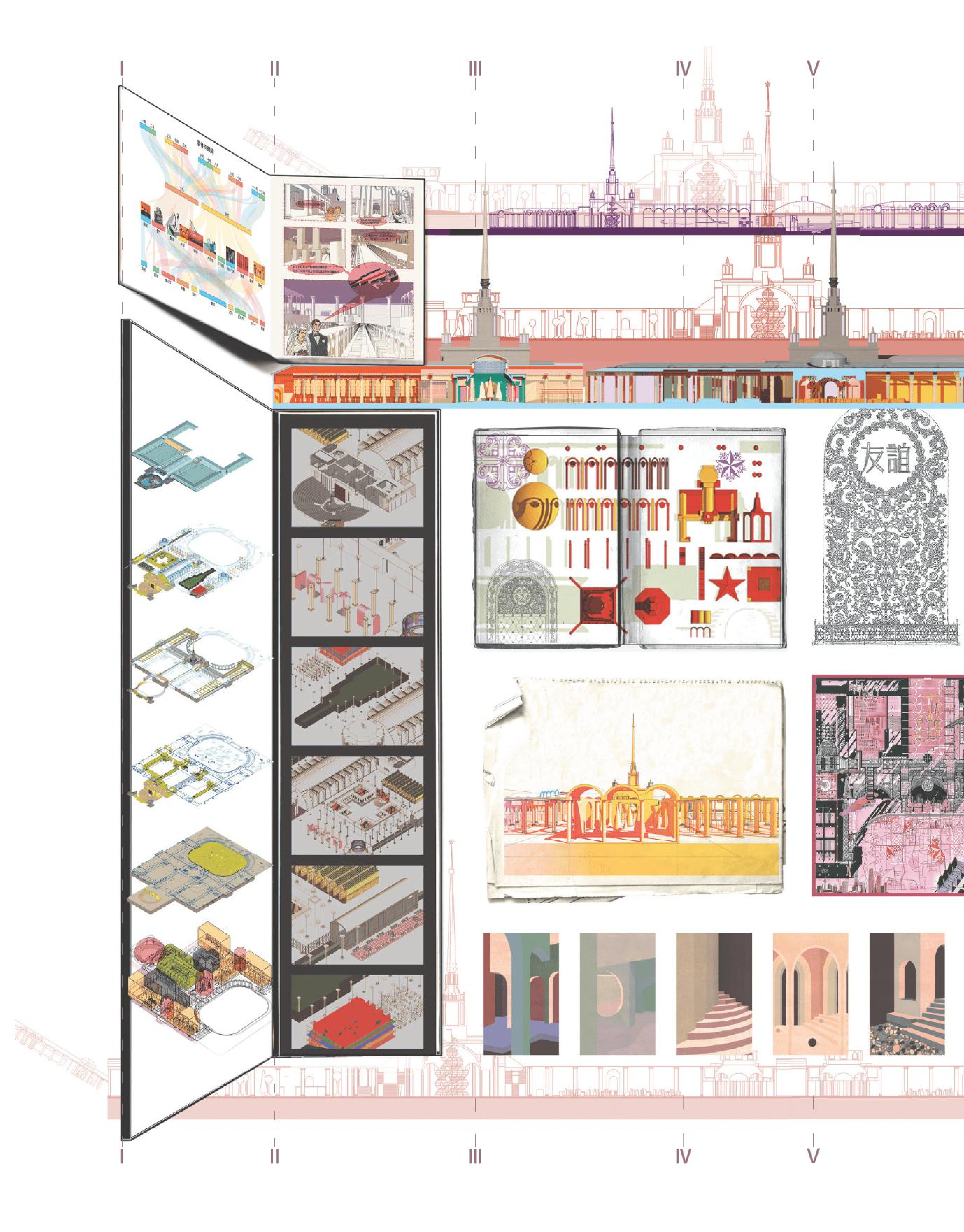


图 3 - 93
《2045 想得很美》设计总平面图


I
II
III
IV
V
友誼
I
II
III
IV
V

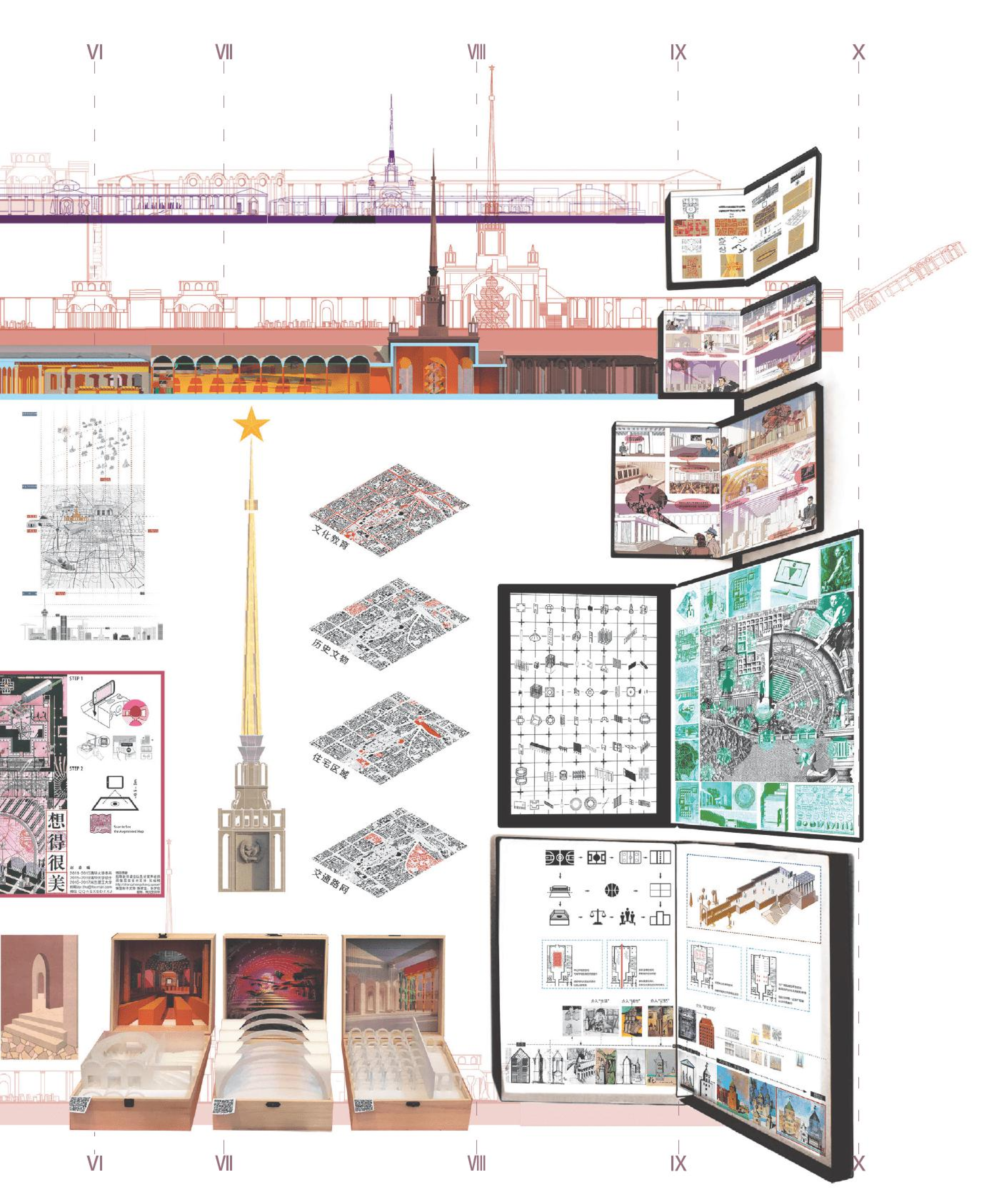
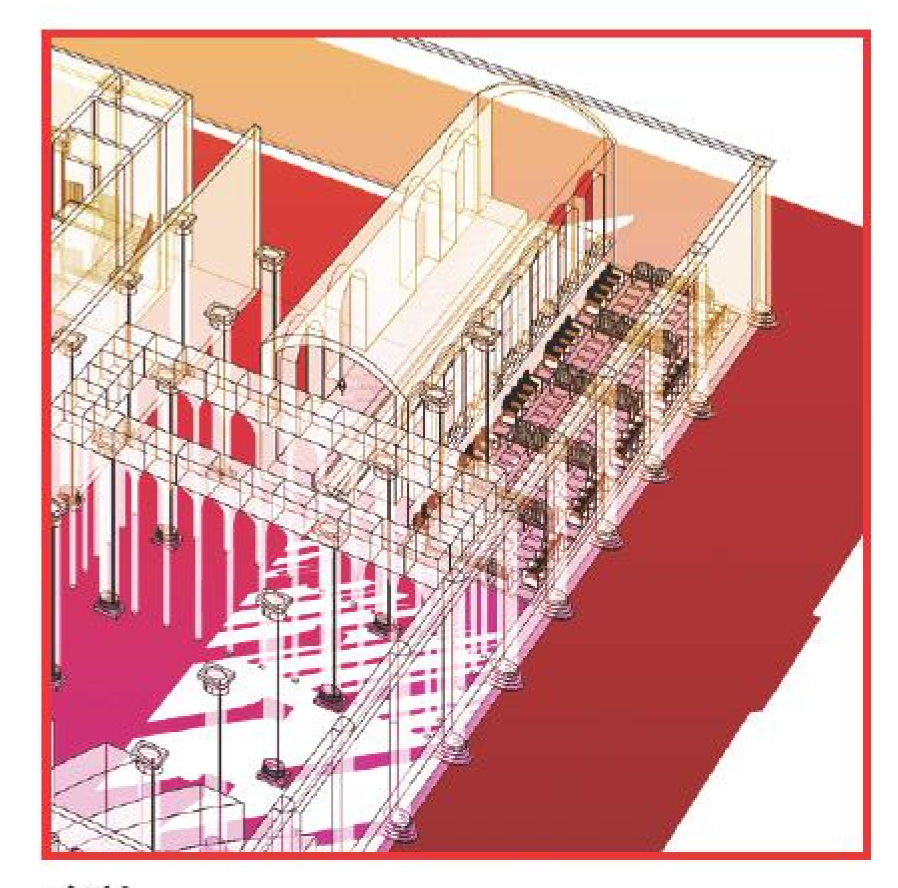
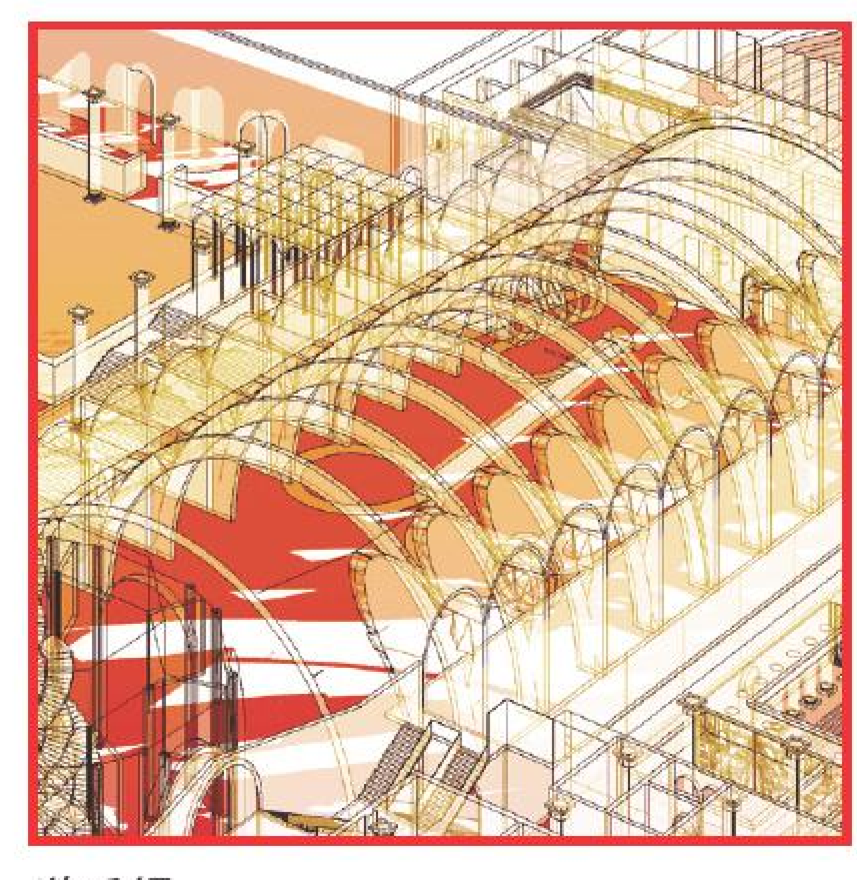
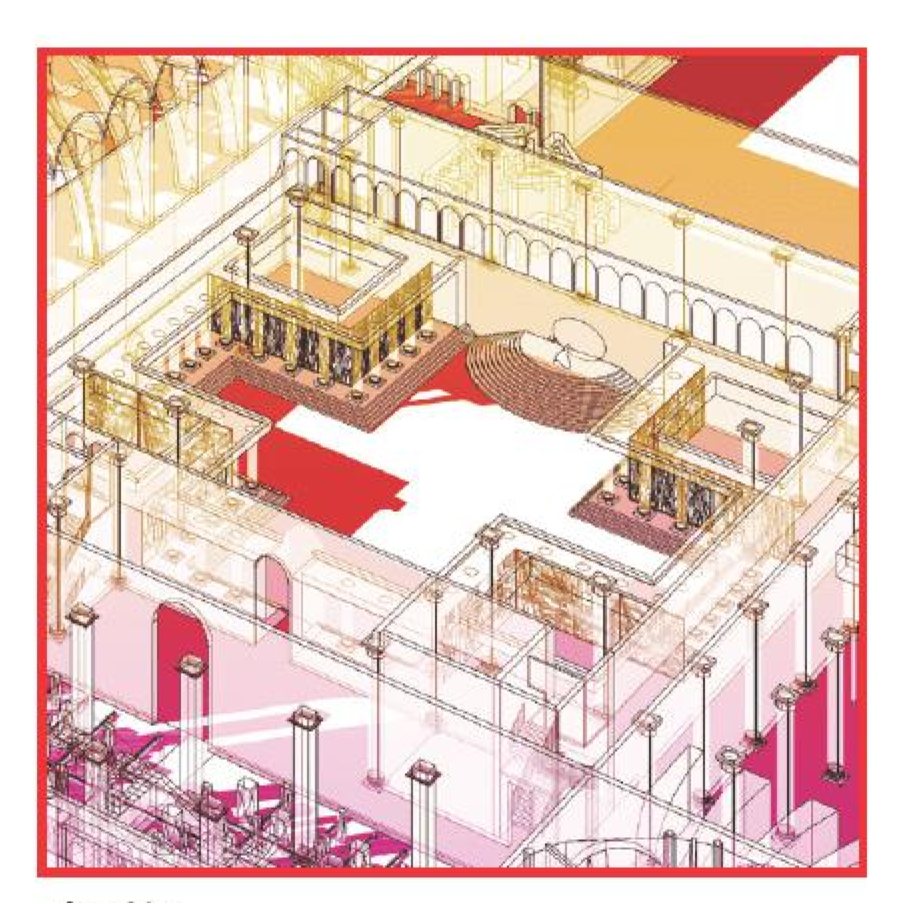
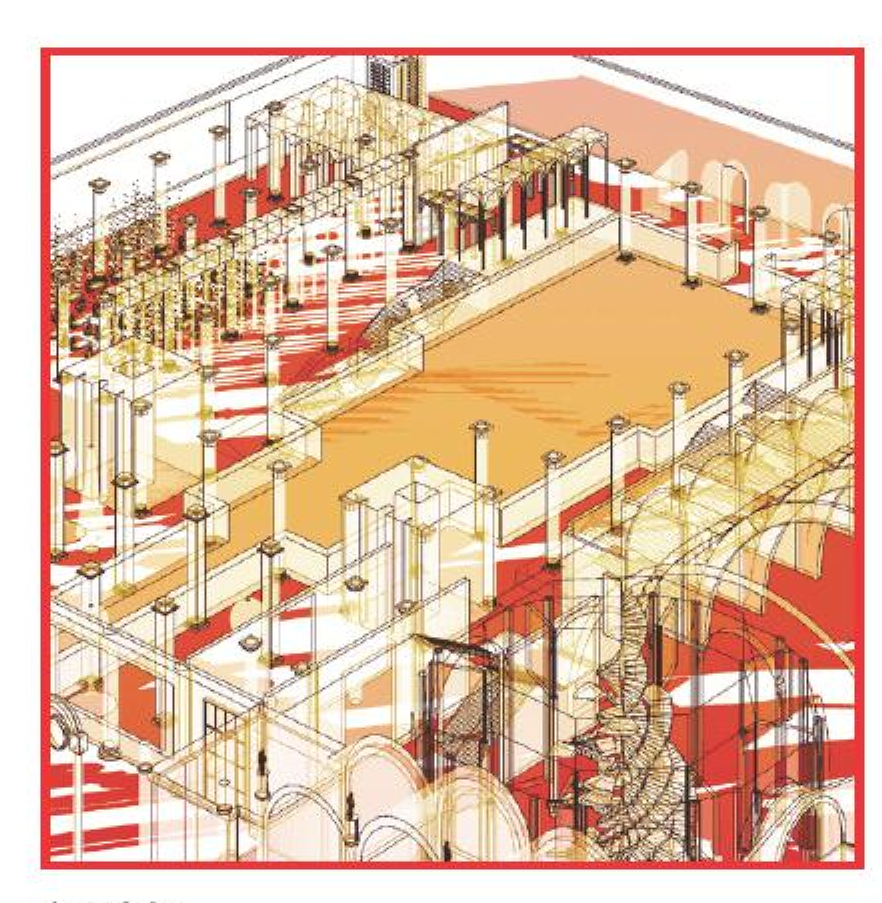


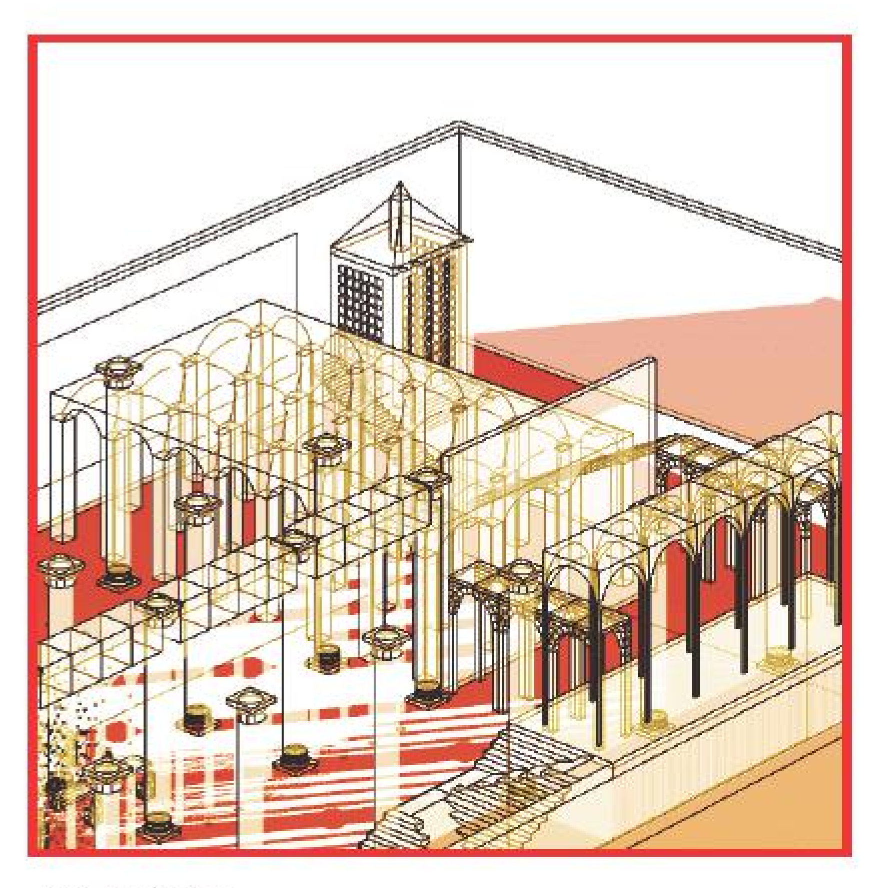
图 3 - 94
《2045 想得很美》设计方案图纸及模型图

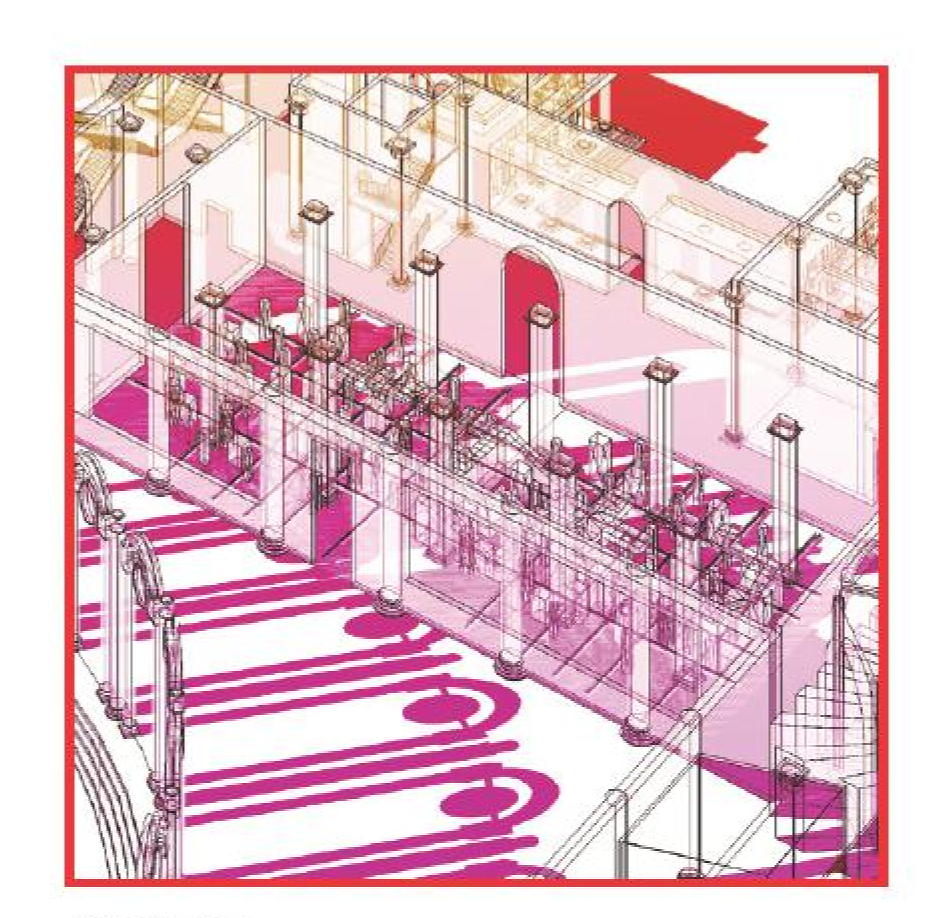

车站

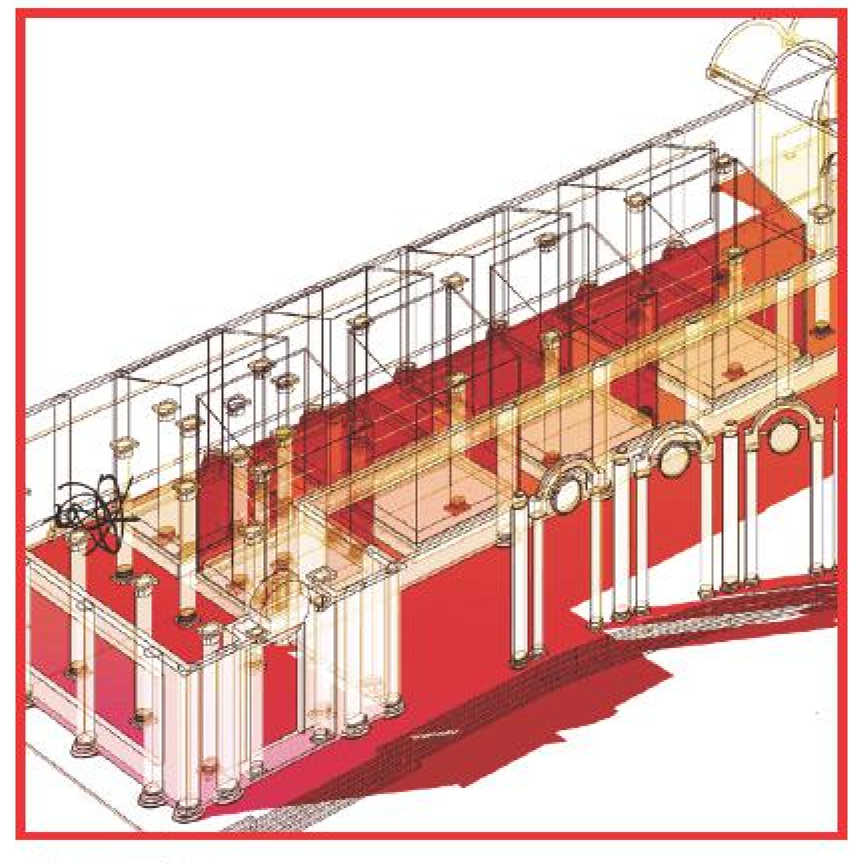

游乐场

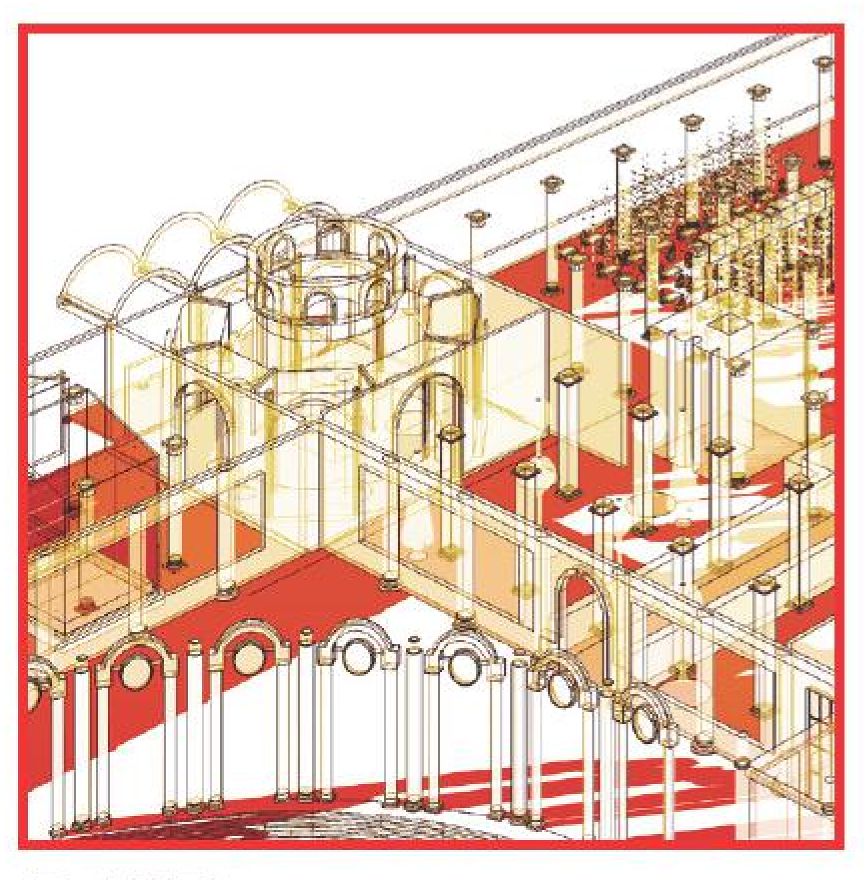

小剧场

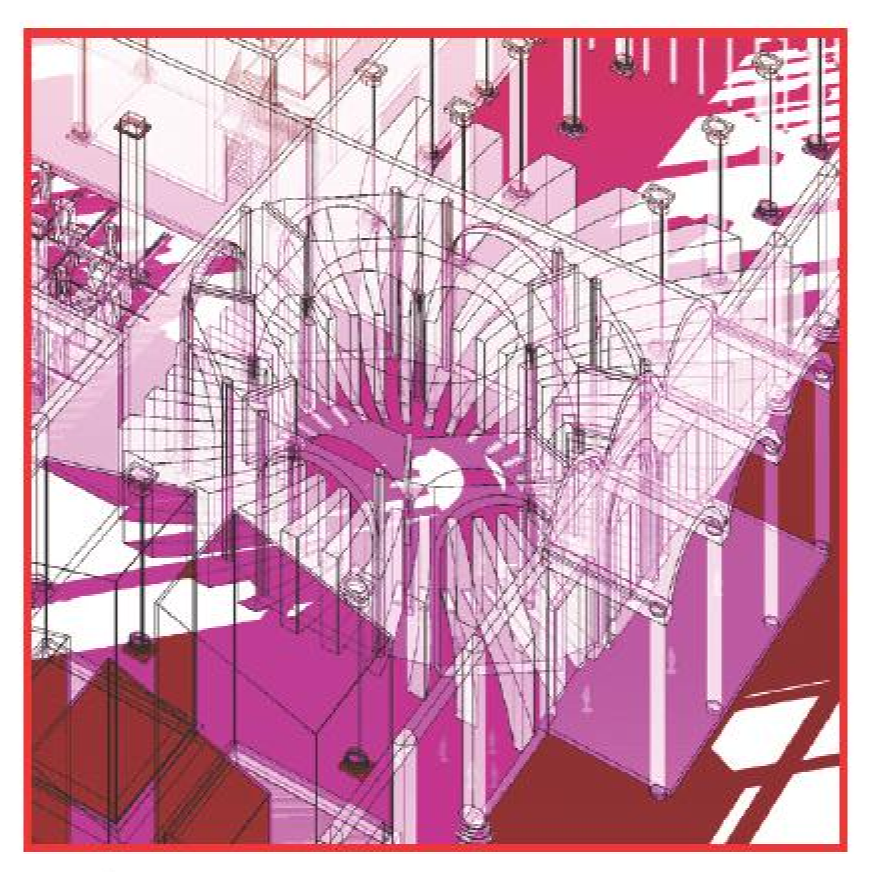

运动场

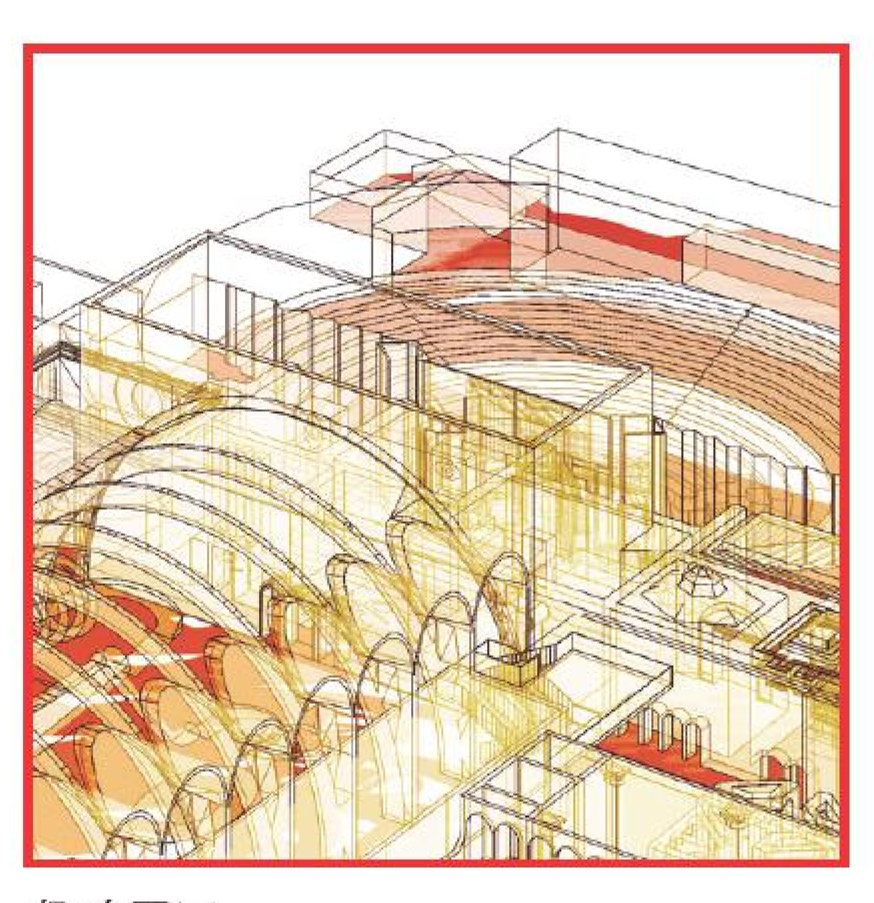

心灵空间

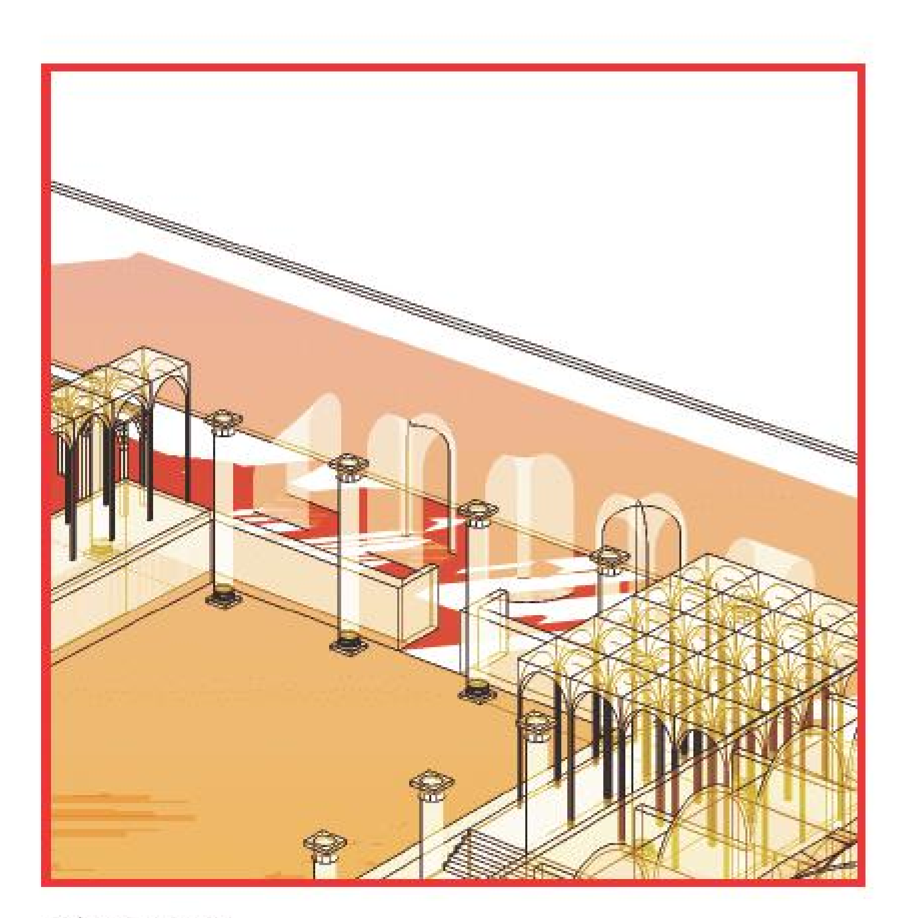

格子展厅


盒子展厅


异形柱展厅


仪式入口


趣味展厅


神秘通道


节日礼堂

图 3 - 95
《2045 想得很美》设计方案 12 个空间效果图

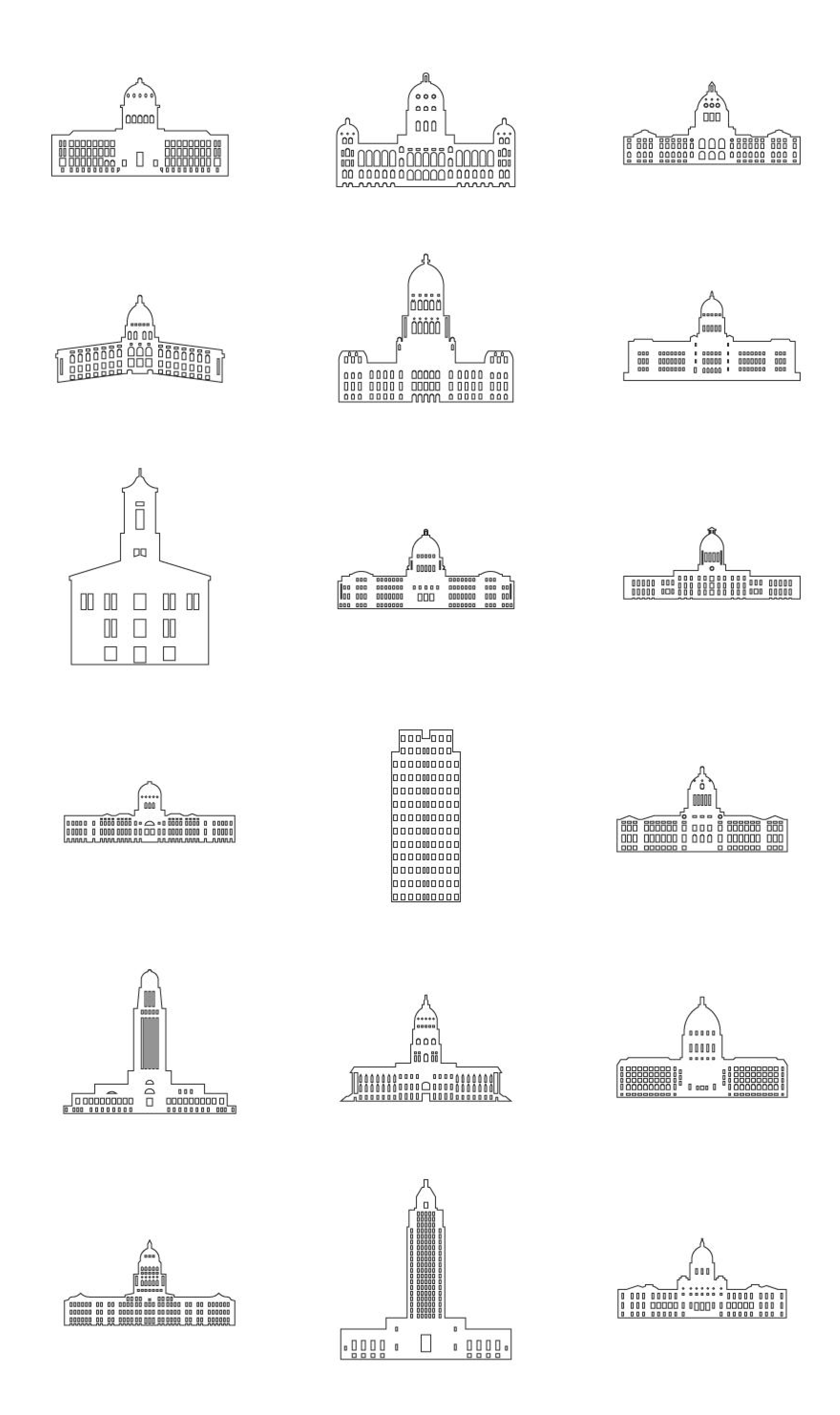


图 3 - 96

运用类型学的方法，发掘北京展览馆建筑的内在类型



图 3 - 97

运用建筑类型学的方法研究苏联式建筑

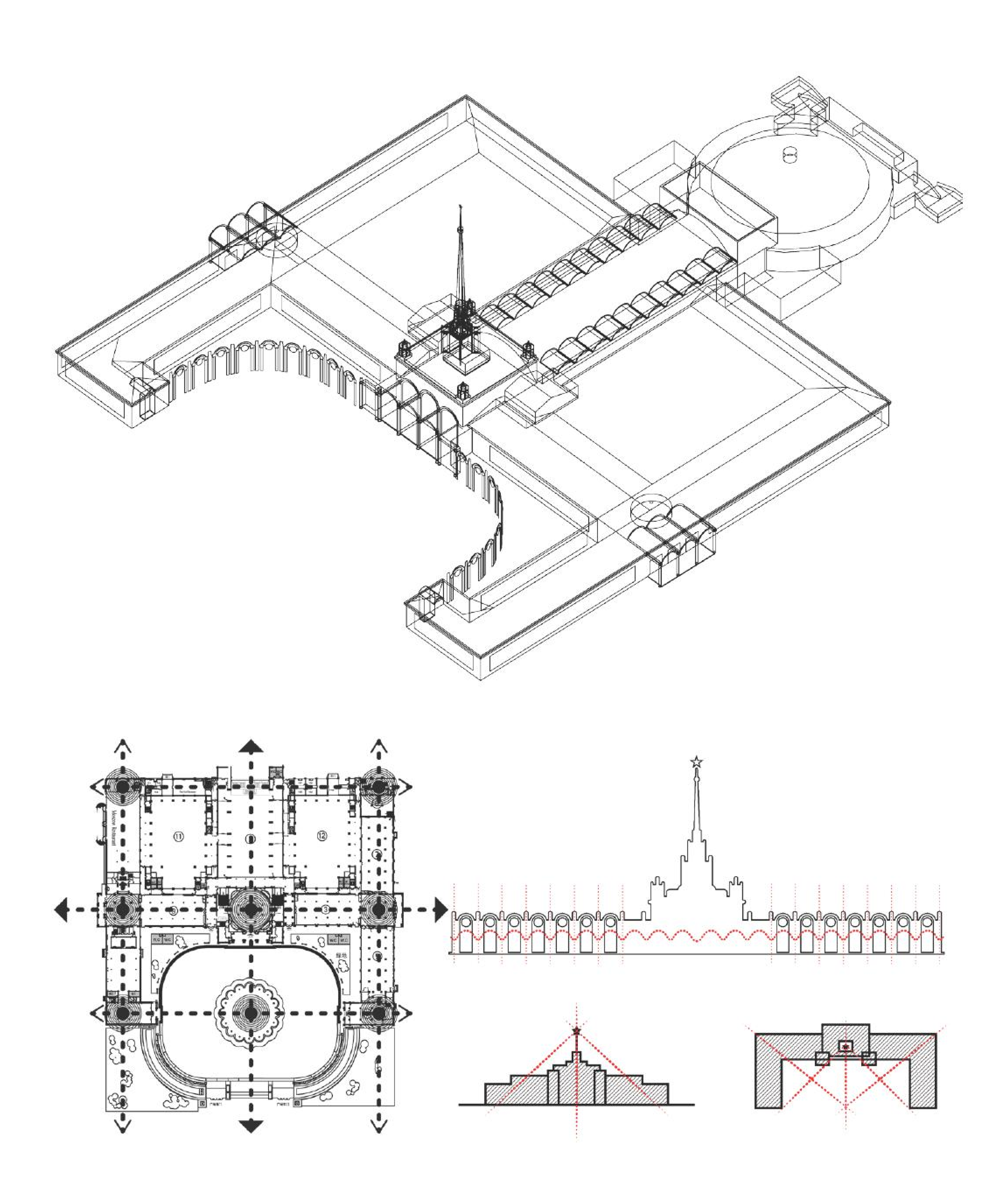


图 3 - 98
对北京展览馆建筑类型的研究

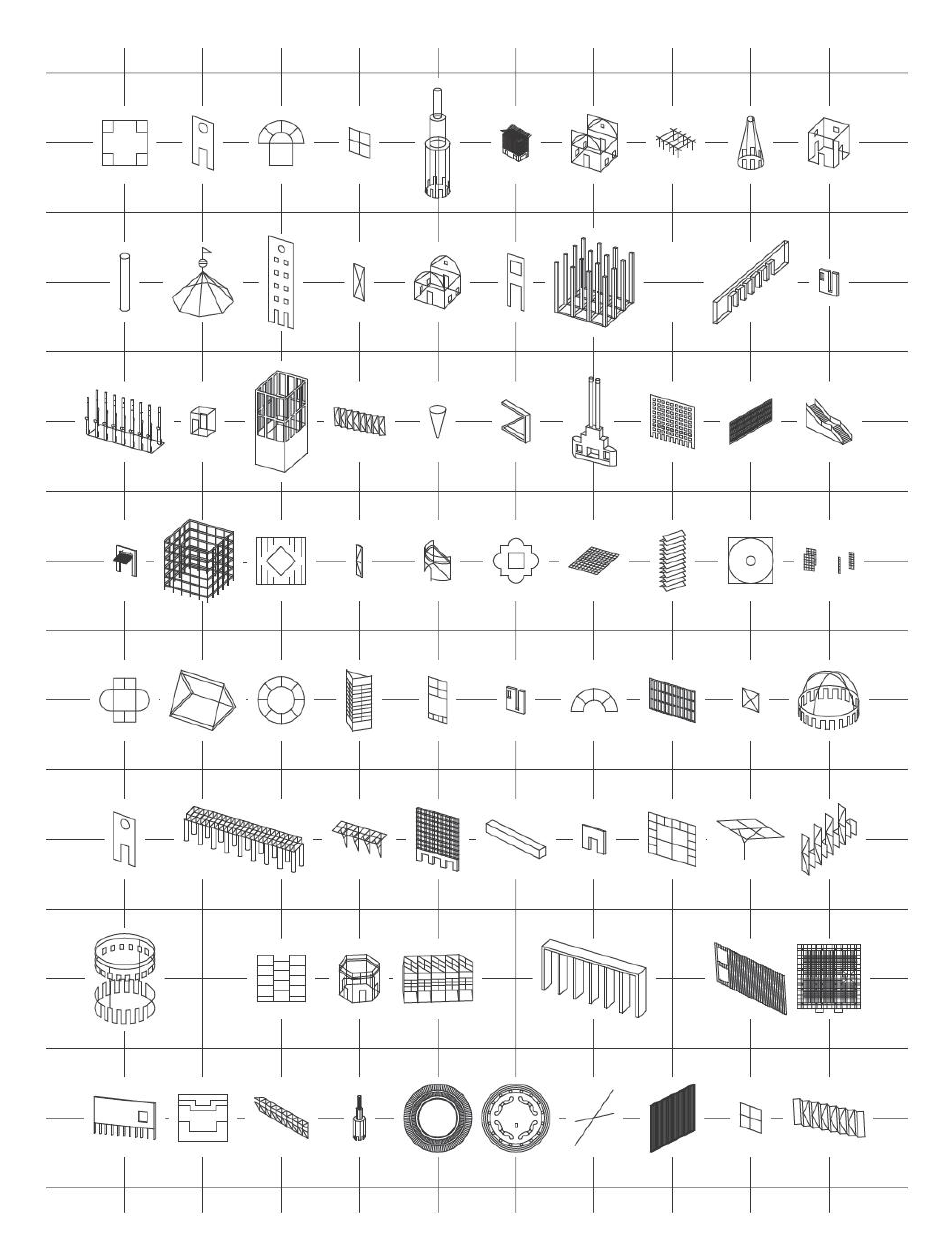
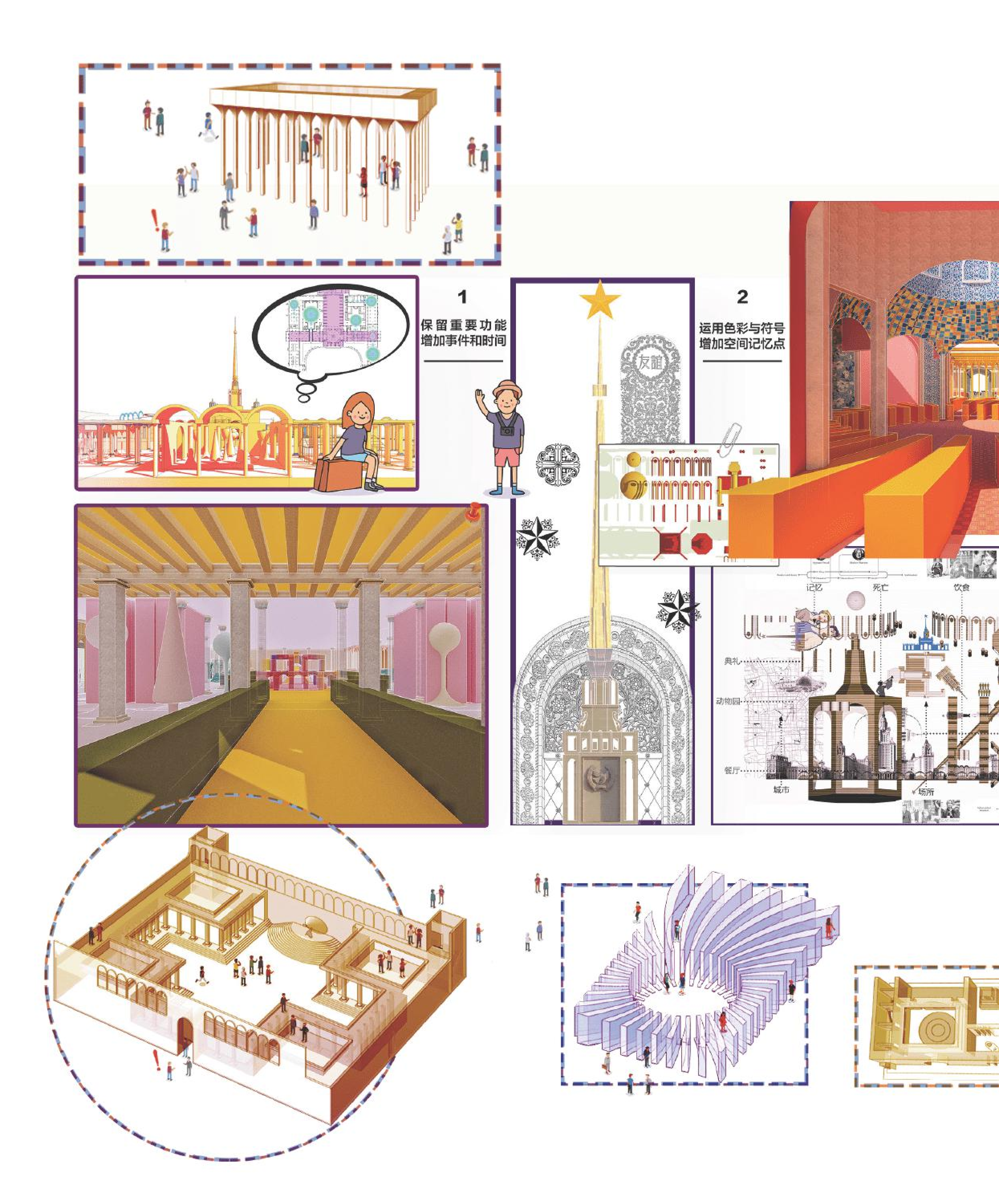


图 3 - 99
类似性建筑元素拆解图


1
保留重要功能
增加事件和时间
2
运用色彩与符号
增加空间记忆点
友誼
记忆
死亡
饮食
典礼
动物园
餐厅
城市
场所

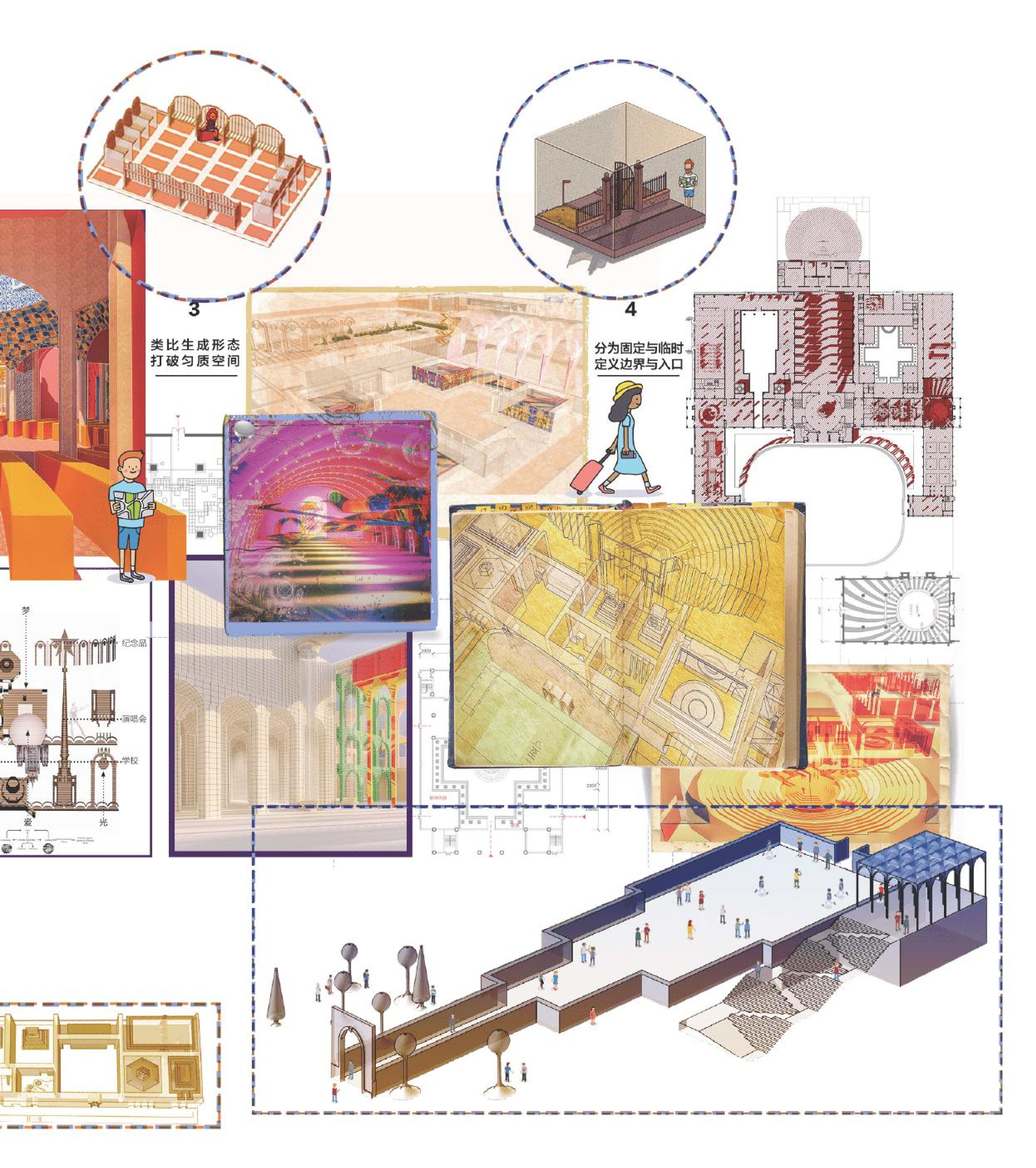
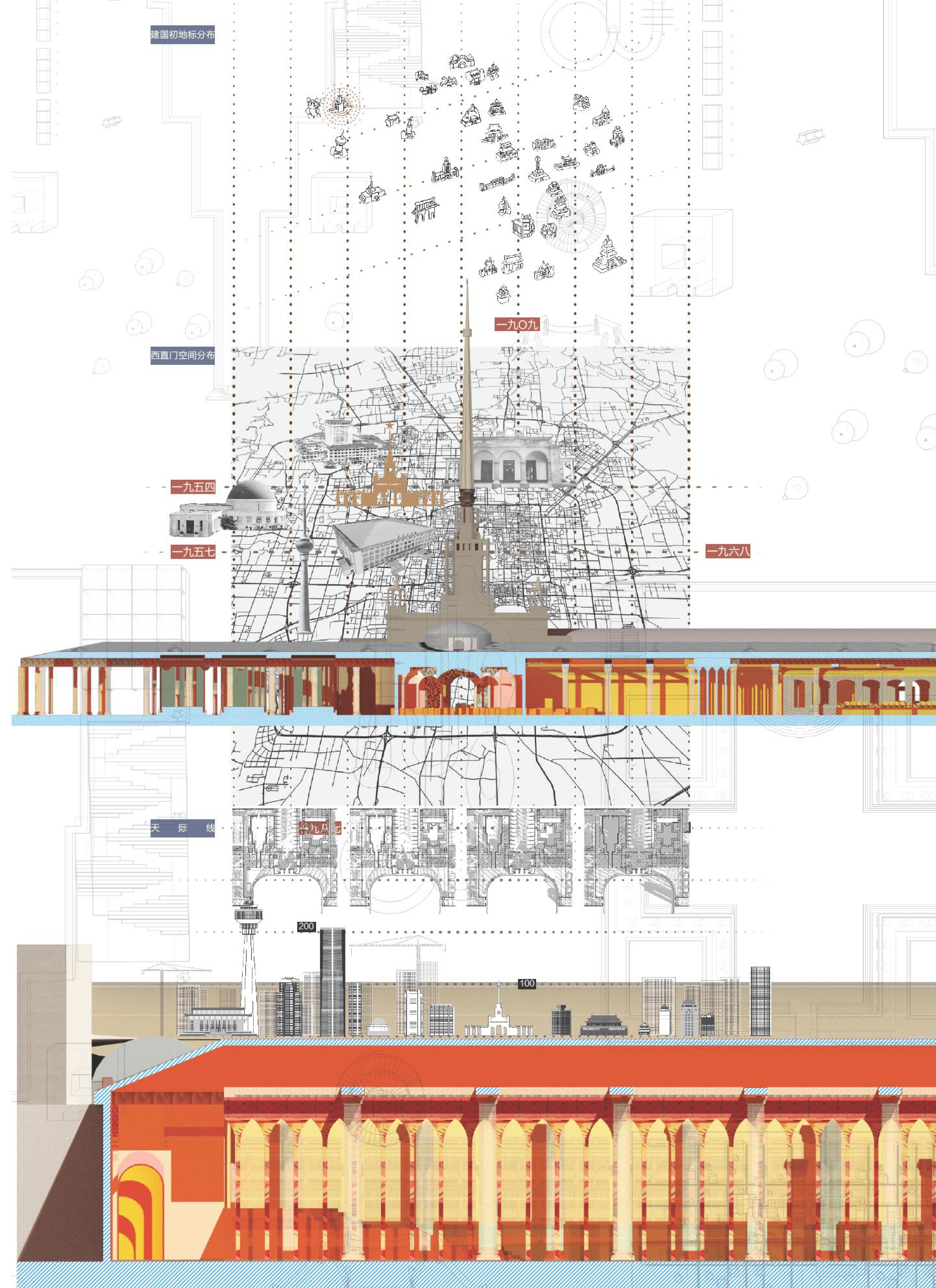


图 3 - 100
空间类型、空间元素与空间效果



建国初地标分布
一九O九
西直门空间分布
一九五四
一九五七
一九六八
天际线
200
100

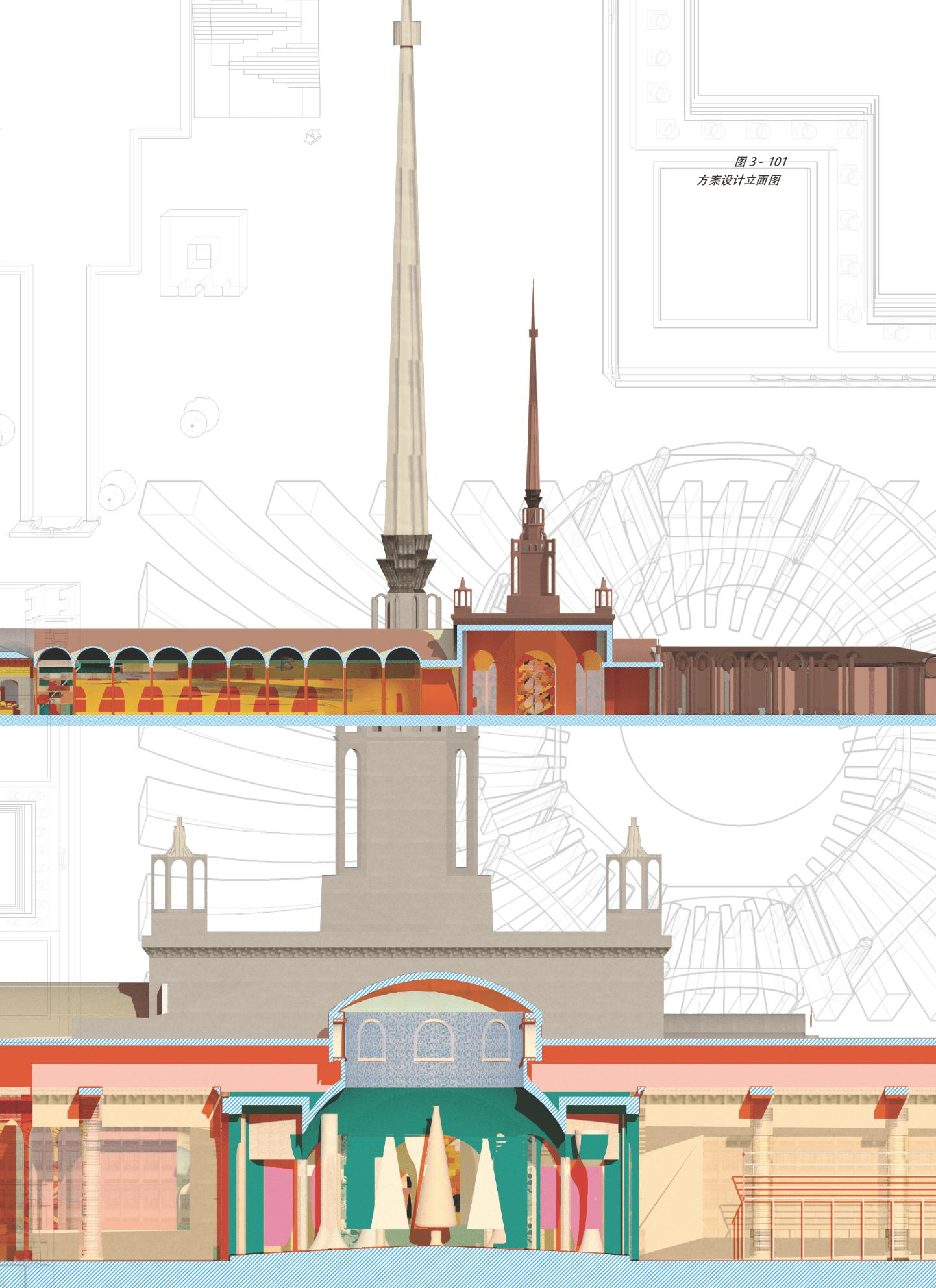
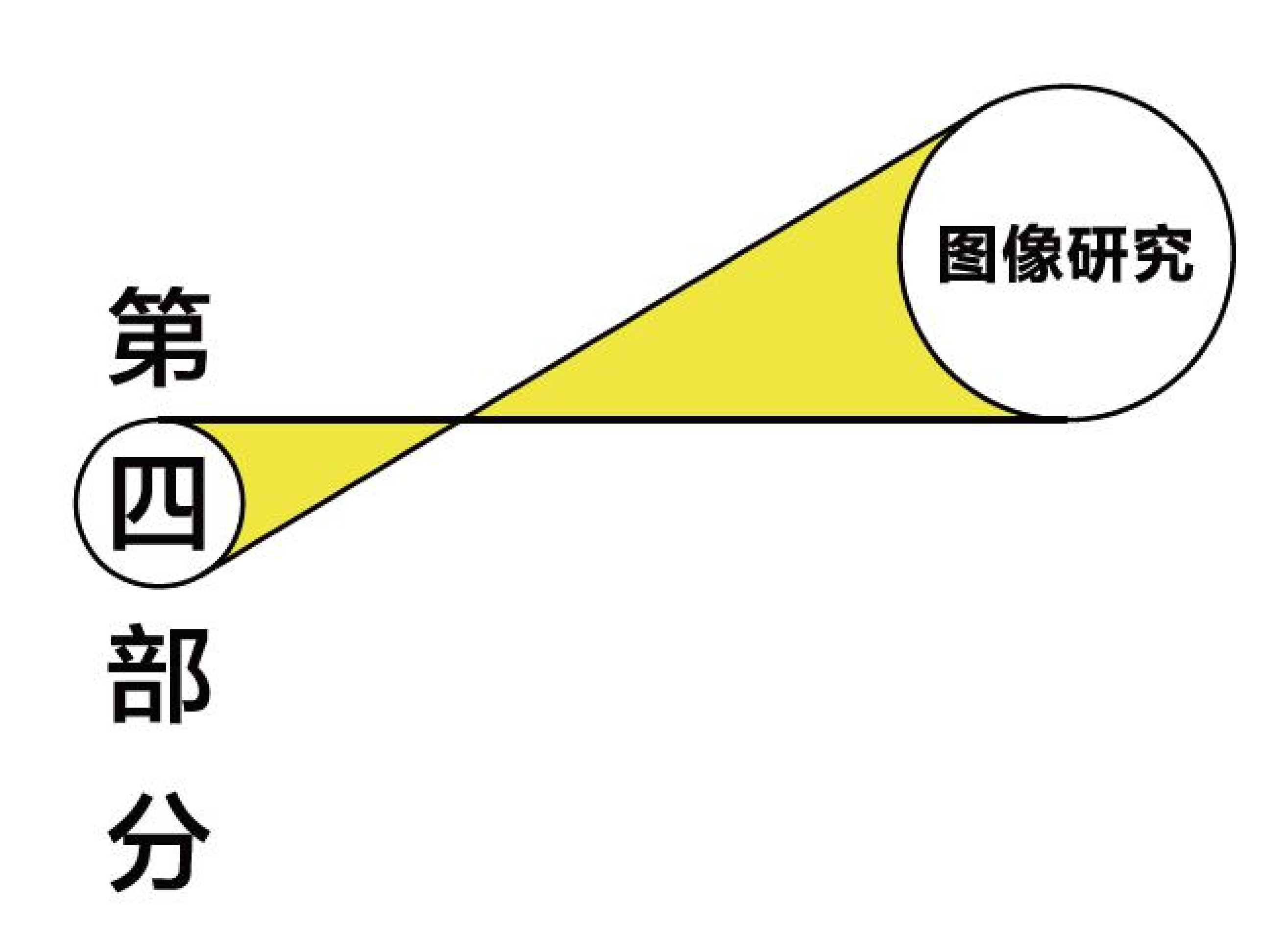


图 3 - 101
方案设计立面图


第四部分
图像研究

“出入”展览现场


& OUT

出入：明代北京城市空间的图像学分析

梁雯　崔笑声

把形象当作形象来直接理解是一回事，

而就形象的一半性质建构思想是另外一回事。

——让 - 保尔 • 萨特《想象》

拱北辰兮帝居，陋巩固于金汤。

均万国兮会同，而适居天下之中央也。

——[明] 陈敬宗《北京赋》

一、课程介绍

对于北京这个城市来说，政治性和仪式性是两个重要特征。通常我们会将其与中华人民共和国的政府联系到一起，但是，实际上这两个特征却是与生俱来的——当北京成为都城之日开始便已经具备，并且从未消失。本课程的初衷就是考察政治和仪式这两种力量如何作用于都城北京——影响建造环境的产生和使用，左右人们对城市的表述和理解。以往，对建成环境研究的对象多是环境中的物质客体，例如建筑物，但由于本课程的研究内容包含了更多的非物质因素，因此采用了不同的方式，即尝试通过历史图像（明代绘画）理解建成环境（明代都城北京）的构成和组织。具体而言，就是以古代绘画作为研究对象，借助图像学的理论和分析方法，将具体的历史信息带入建成环境，以便在更广泛的关联域（context）中对历史城市进行讨论。

图像是一种叙事方式。建筑物、植物、器物等物质因素，以及特定的时间、人物的身份、性格等非物质因素，在图像中被重新组织和分配，并被投射到虚构

的平面，是艺术家（作者）对现实的主动改写，并且带有其所属时代独特的图式。图像的特殊力量暗示了一个窥视过去的线索和角度，能够帮助我们挣脱和改变固有的感性秩序，并纠正那些认识古代建成环境时可能产生的偏执，例如，对即兴的变幻和演绎等意义的忽视。同时，从某种角度来说，图像生产与我们所面对的设计工作类似，是对现实中各种因素——显性的或隐性的——敏感的捕捉，对现实中复杂因素的组织和改写，由此生成过去与未来的融合。

本课程是一个在图像、文字和物质环境之间不断转换的研究过程，目的是训练学生：①图像解读和分析的能力；②信息收集和描述的能力；③建成环境复杂因素的识别能力；④图像分析与空间阐释和转译的能力。本课程的课题展开需要建立在图像解读和文献阅读的基础上。因此课程分为两个阶段：第一阶段是针对研究对象的材料收集、整理和组织（包括图纸和文献），并在此基础上完成针对研究对象的描述和分析；第二阶段是将第一阶段的成果进行阐释和改写，即用新

的图像重新再现对所关注问题的研究，最终完成课题。

二、课程设计

（一）内容和对象

课程设定的具体研究对象是四幅明代绘画作品，图像案例的选择是基于课程所预设的讨论问题：

（1）以图像叙述的事件和主要人物（皇帝和官员）为线索，考察建成环境在使用中所呈现的状态，讨论建成环境生产的策略问题；

（2）以图像中重要的建成环境（建筑物、空间）为线索，考察都城的基本构成和政治功能，讨论都城（北京）生成的文化意识形态与社会根源问题；

（3）以图像对现实改写的策略和方法为线索，讨论图像所属时代的人对都城北京的表述和理解，以及其背后所隐藏的记忆或期望。

因此，课程选择的四件绘画作品的内容，均为发生在都城北京的带有政治性和仪式性的事件：①《宪宗元宵行乐图》（长卷）——明宪宗皇帝的元宵节节日生活；②《出警入跸图》（长卷）——明神宗皇帝的谒陵出游；③《皇都积胜图》（长卷）——对都城北京的完整描绘（图中明代北京棋盘街的市井活动为课程的主要研究范围）；④《徐显卿宦迹图》（册页）——万历年间官员徐显卿的政治生涯。四幅作品的组织方式各有特点，其中，《宪宗元宵行乐图》由不同的场景组成；《皇都积胜图》的描述结构基于现实空间；《出警入跸图》则带有更强的连续性，是皇帝整个的仪仗卤簿；《徐显卿宦迹图》不同于其他三幅长卷，二十六幅单独图面构成了一个完整叙事。无论长卷还是册页，都是将角色、时间和场所等捆绑在一个情节框架中的传统图像叙事模式，并由此产生与现实的对抗和张力，为课程提供了研究的切入点。

（二）具体方法

课程提供了三个具体的研究手段和策略，以帮助学生针对不同的问题开展研究。这些研究策略是图像学和建筑学研究方法的结合与叠加：①映射（mapping）；②代码和符号（code and notation）；③场景和瞬间（scene and moment）。

策略 1：映射

这个策略的方法是将图像投射到真实环境，观察真实世界（物质环境、事件的原本状况等）在图像中发生的变形和扭曲。使用北京城市平面图和其他相关地理信息，考察图像中建筑（例如建筑物、城墙等）真实的地理位置、人物行为的流线，以及事件的时间序列等。进而将原始图像改写为设计图像，以再现当时城市格局中的皇权信息，以及权力意志的关系。在这个策略中，每组同学需要根据各自研究对象的特点，对图像中所反映的真实（物质）环境进行分析，并选择所要使用的图纸，例如地形图、建筑平面图、立面图等。这个研究既包括整体，同时也包括对一个完整片断的研究。研究的重点是图像与真实世界之间的差异，并思考和呈现在图像生产过程中，如何对真实世界进行了重构。

策略 2：代码和符号

策略2强调在关注建筑客体的同时，通过引入时间和经验，加入新的符号体系，从而干扰对图像的正常解读。这个策略可以从图像的空间语言入手，例如围合、开放性和视点等；也可以从人物的活动和行为入手；或者以图像中的事件为线索，对图像进行片段的、解码的分析，重新甄别并组织图像中的秩序、等级、序列等关系，仪式、游戏、买卖等活动，建筑样式、服饰色彩和装饰等形象，并以图解的形式再现明代都城图景中的这些隐性因素。这个策略的重点是对图像元素的选择、整理和分类，以及对影响元素之间关系的潜在可能的分析。此外，这个策略还强调具体化，例如使用尺寸、比例等这些专业手段，最后的结果是对图像的一种抽象表达，而不是直接的描述。

策略 3：场景和瞬间

策略 3 是抽取图像中某个具体的场景或瞬间，建立一个新的抽象平台，同时在文学、电影作品中寻找同质的场景或瞬间（结构的或形式的），将其纳入这个平台中，构建出新的关系。这个策略需要更广泛的材料准备，以及对图像更为游戏的、感官的或精神的理解。如果说策略 1 是一种水平关系的、平面状态的研究，而策略 2 的研究是散点状的、网状的文化现象研究，那么，策略 3 就是以某一个事件或空间节点为原点，研究纵向的历史发展脉络，将某个节点的历史变迁展现出来。

三、总结

建成环境的意义生成是城市规划学、建筑学和设计学中一个重要的研究领域。目前，国内的研究多是针对物质客体对象的研究，研究成果也多集中在建筑技术领域。本课程是一个将建成环境与历史研究、图像研究相结合的尝试，是一次对中国古代城市具体化研究的实验，我们期望通过图像，在具体语境下展开对城市和建筑问题的讨论。本次研究选择院体绘画作为出发点，观察和分析皇城的空间脉络，考察帝王、官宦和城市居民在这座具有特定权力和政治意义的“城”中的隐形结构和关系，以及真实的人和虚拟的“人”（代表权力巅峰的位置）的有趣关联——物理的围合与社会的区隔交织展现。“空间”在这种情景下是“虚实”同体的存在，而这正是研究所关注的跨越物质边界的空间的意义。

本次研究仅仅是一次尝试，针对的是一种特殊的空间类型（都城），在积累的微薄经验的基础上，还可以展开研究，深入到市民、市井、民间，从较为全面的视角观察中国传统社会空间格局的形成体系，从而为在当代社会条件下，观察和建构复合的、真实的、有别于西方语境的空间关系提供基础养分。

对于学生而言，这是一次有意义的探索，学生在工作方法、认识视野、图像技巧、叙事逻辑等方面均得到有效的训练。最为关键的是：本次课程为学生们开启了一扇充满机会和资源的认识之门，引导学生看到了传统图像信息与当下教学和知识体系的接口，为进一步建立基于自身文化体系的、独立的判断框架打下基础。

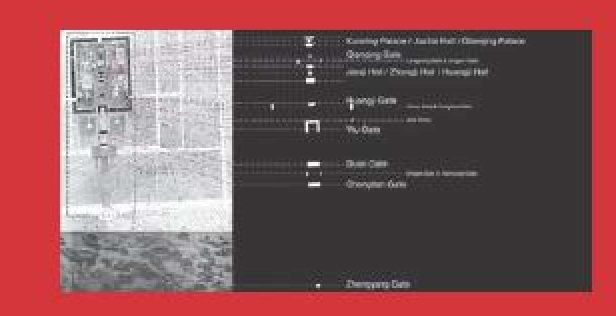
（原文发表于《装饰》2016 年 4 月刊）

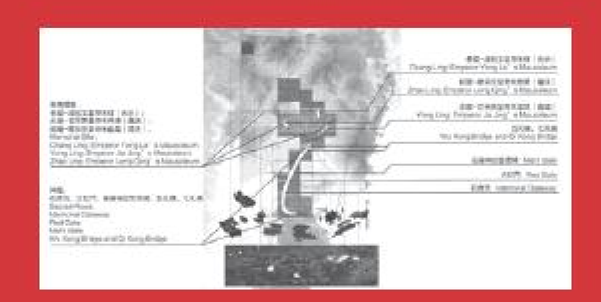


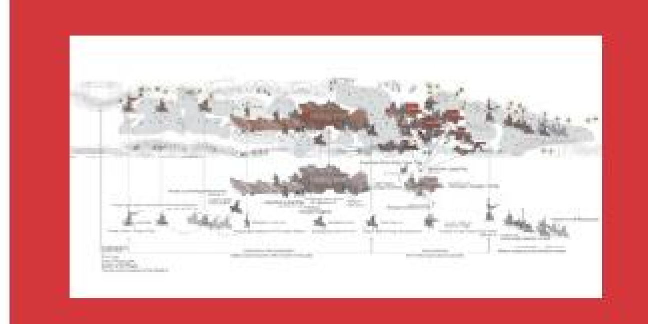
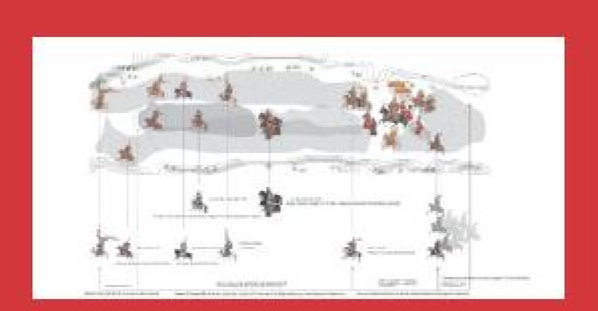
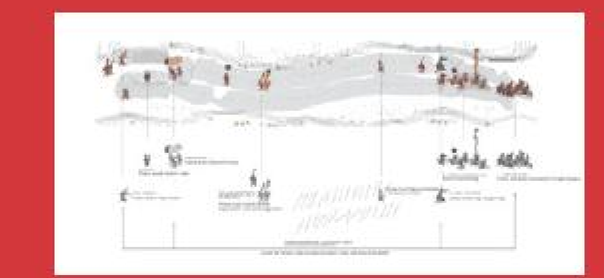
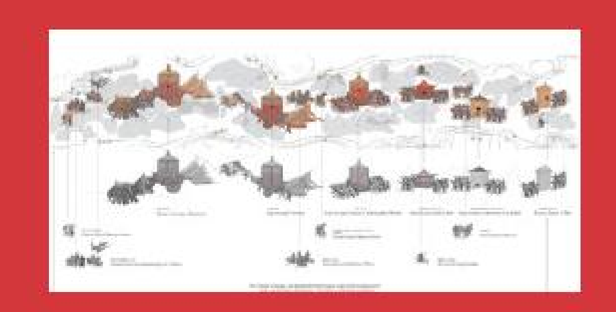
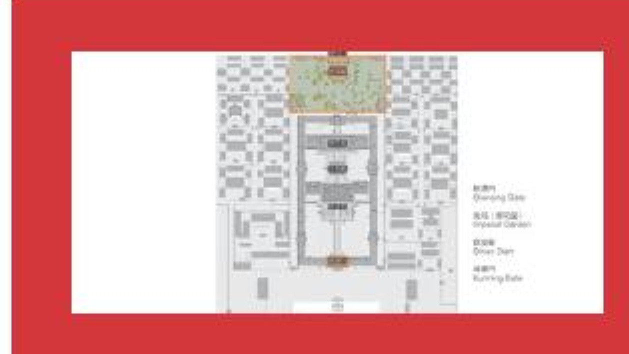
图4-1

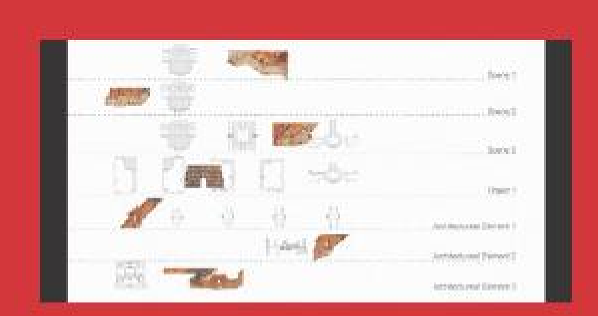
“韩国光州设计双年展”展览海报













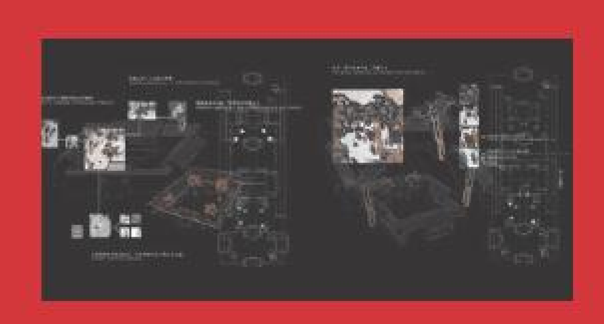






图 4 - 2
"出入"图像研究视频截图

《出警入跸图》分析



策略：映射（Mapping）

学生：郭珮珊、尹苹、董姝涵、彭柯蜜

图 4-4 所展示的是关于整个《出警入跸图》画卷中呈现的地理时空要素的宏观总结，再现的是明神宗谒陵的全过程。基于图像提供的地理空间信息，图像的起始两端向我们提示了路线的延伸及省略部分；建筑物作为提示性的因素出现在远景的部分；画面的主体是皇帝的仪仗队伍。从解读图像入手，结合文献阅读，同学们首先分析皇帝谒陵的流程、路线和时间信息，并将这些信息反映在一个以地图为基础的图纸中，呈现出图像与真实时空的关系。

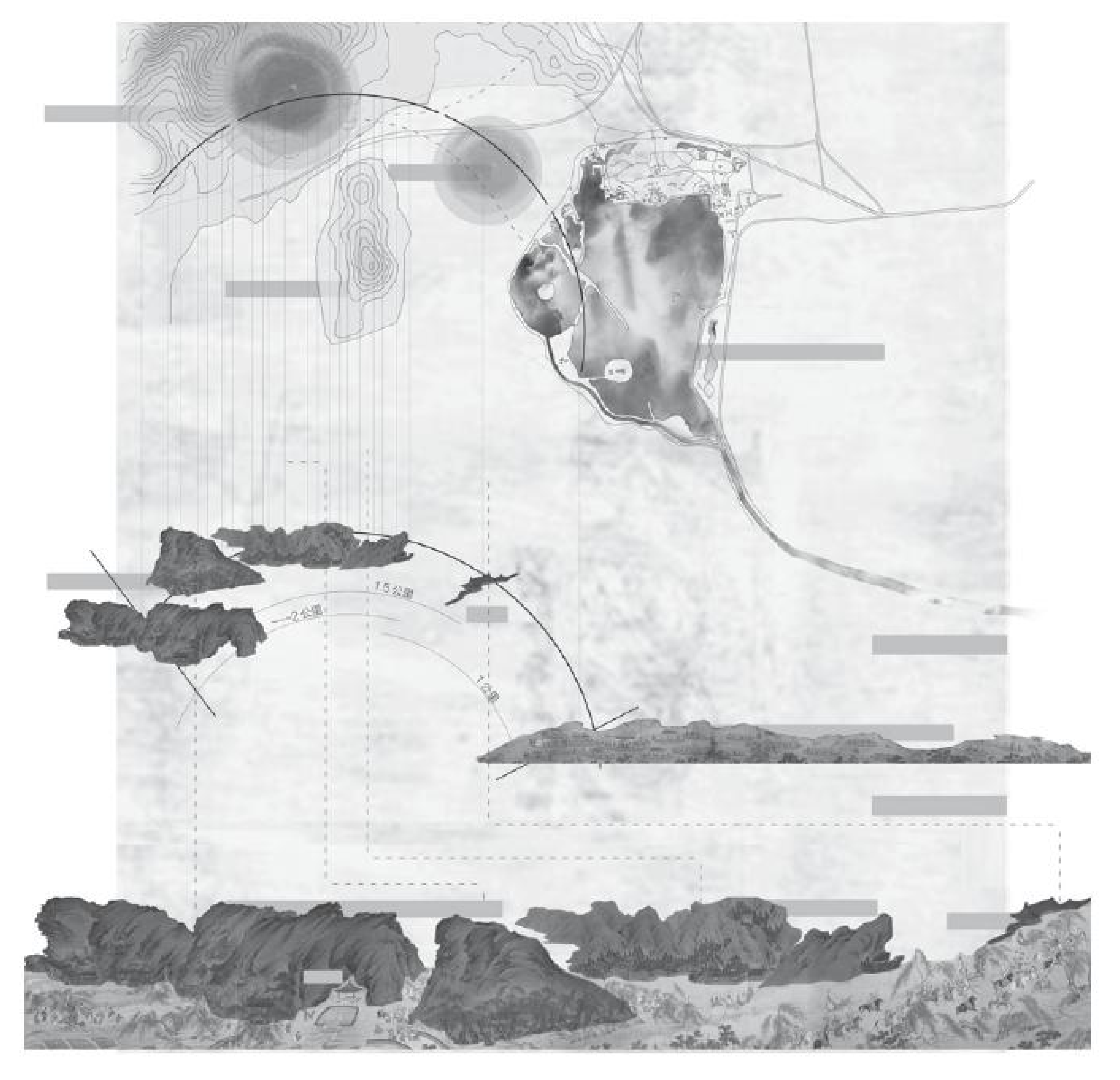


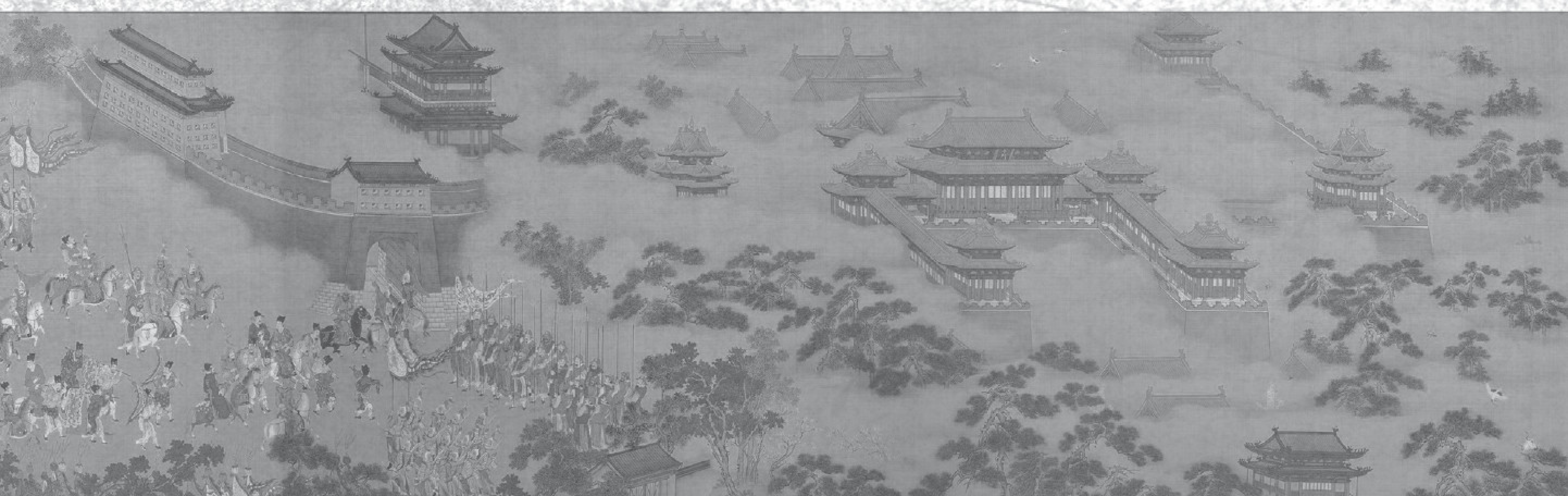
图 4- 3
西山路线分析图



图 4 - 4
总路线分析与画卷叠加图

明紫禁城平面图

比例：1 ： 10000



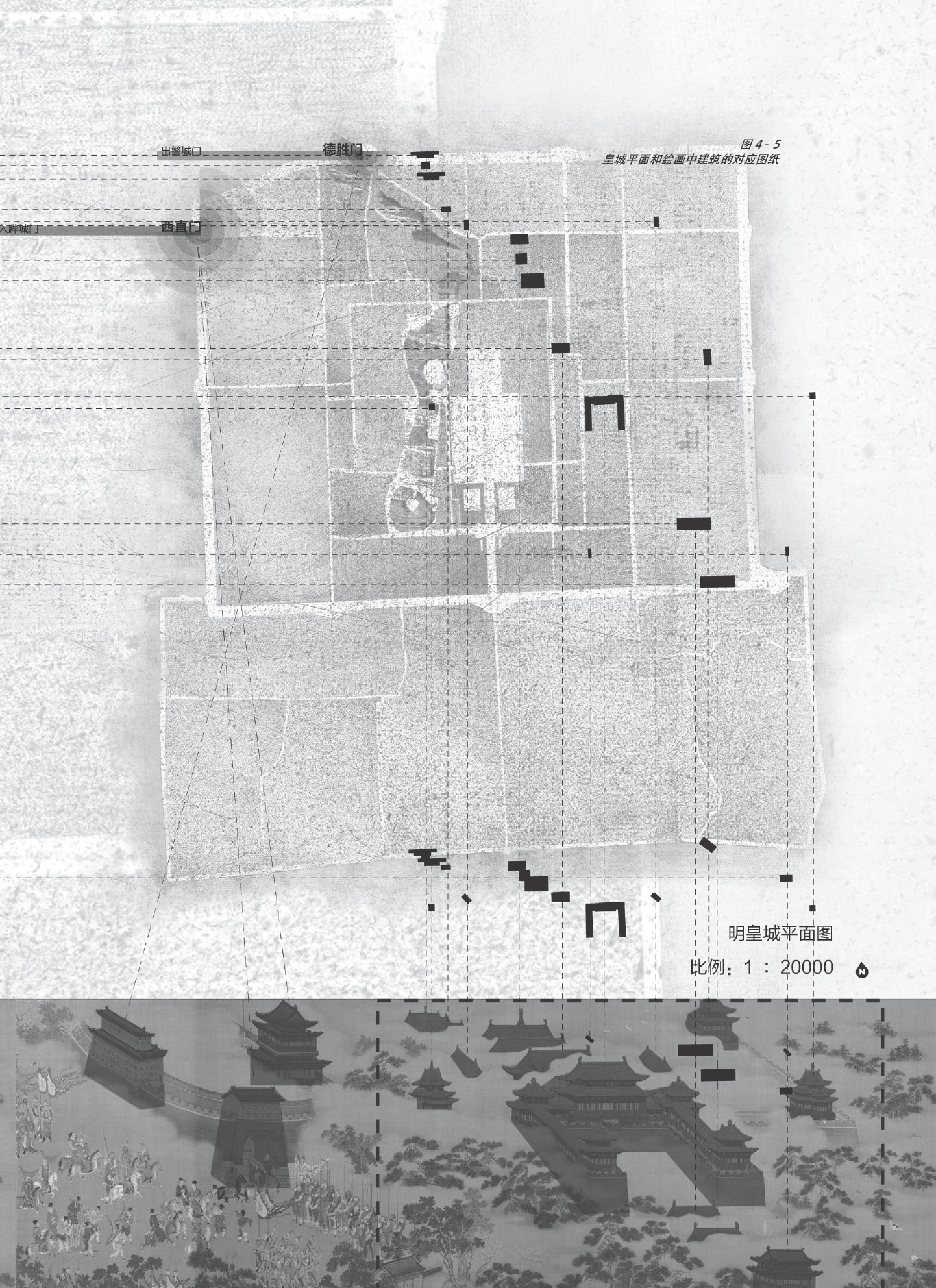


图 4 - 5
皇城平面和绘画中建筑的对应图纸

策略：代码和符号（Code and Notation）

学生：于梦淼、童靖茹、伍晓媛

《出警入跸图》并没有明显的场景段落的划分，占据画面绝大部分的皇帝仪仗队伍呈现出相对连续的状态。图像主体的背景既不是城市，也不是明代陵墓群，而是一个抽象的郊外场景。研究中，学生们将画面中使用的空间符号剥离，以重现其他符号在图像中的意义，从而挖掘不经意元素对图像空间的以及文化隐喻的重要作用。符号选取范围为《出警图》中的卤簿，将图像中围绕皇帝所构成的元素展开，并针对卤簿仪仗人员的平面位置关系、仪仗器具的立面节奏，以及图像中主要的色彩这三个方面对画面进行分段研究，最后用行动图像阐释了《出警图》中皇帝仪仗所传递的内在秩序与权力结构，以及“皇帝身体延伸”的隐喻。

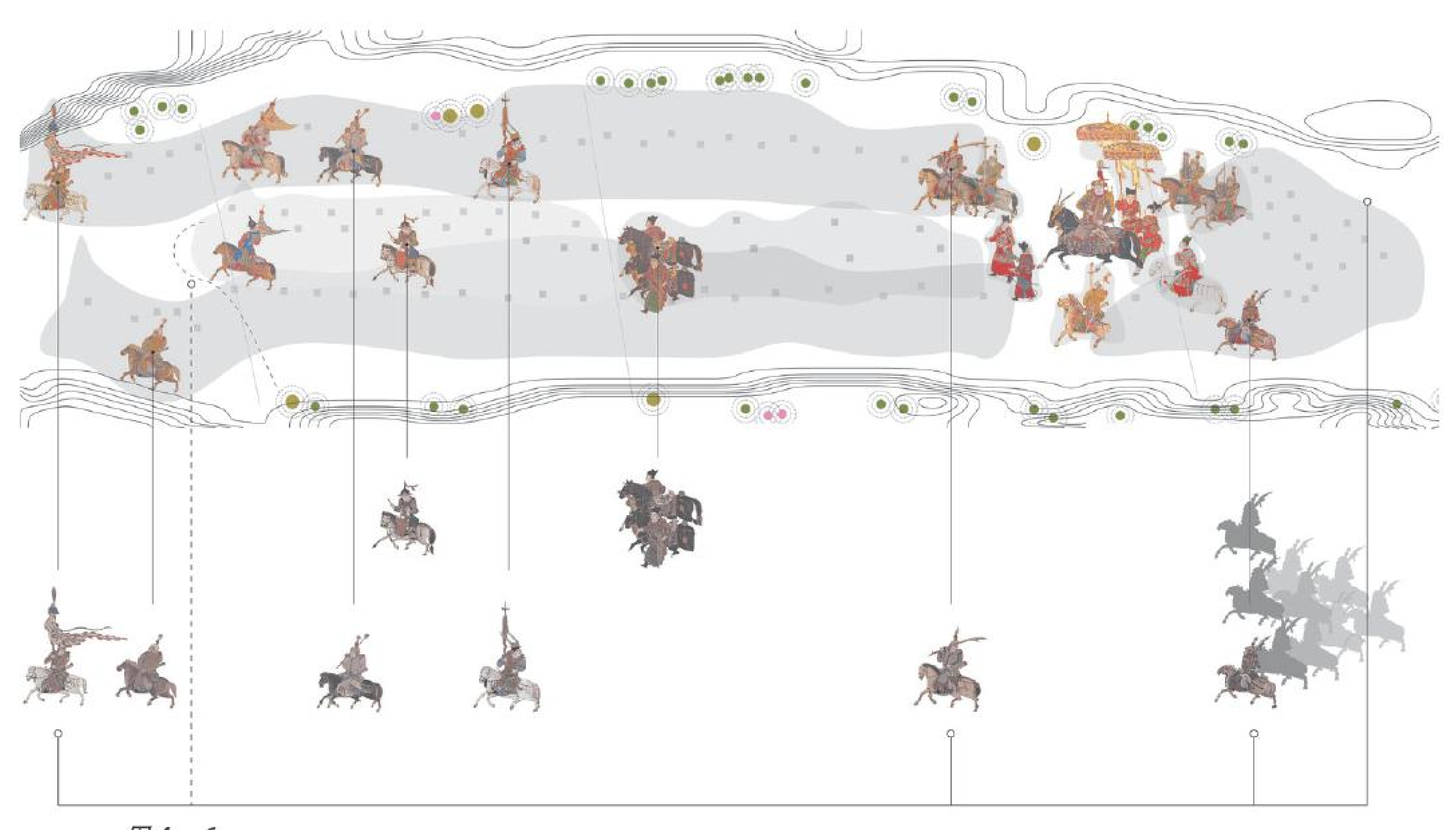


图 4 - 6
画面元素分析——片段 1

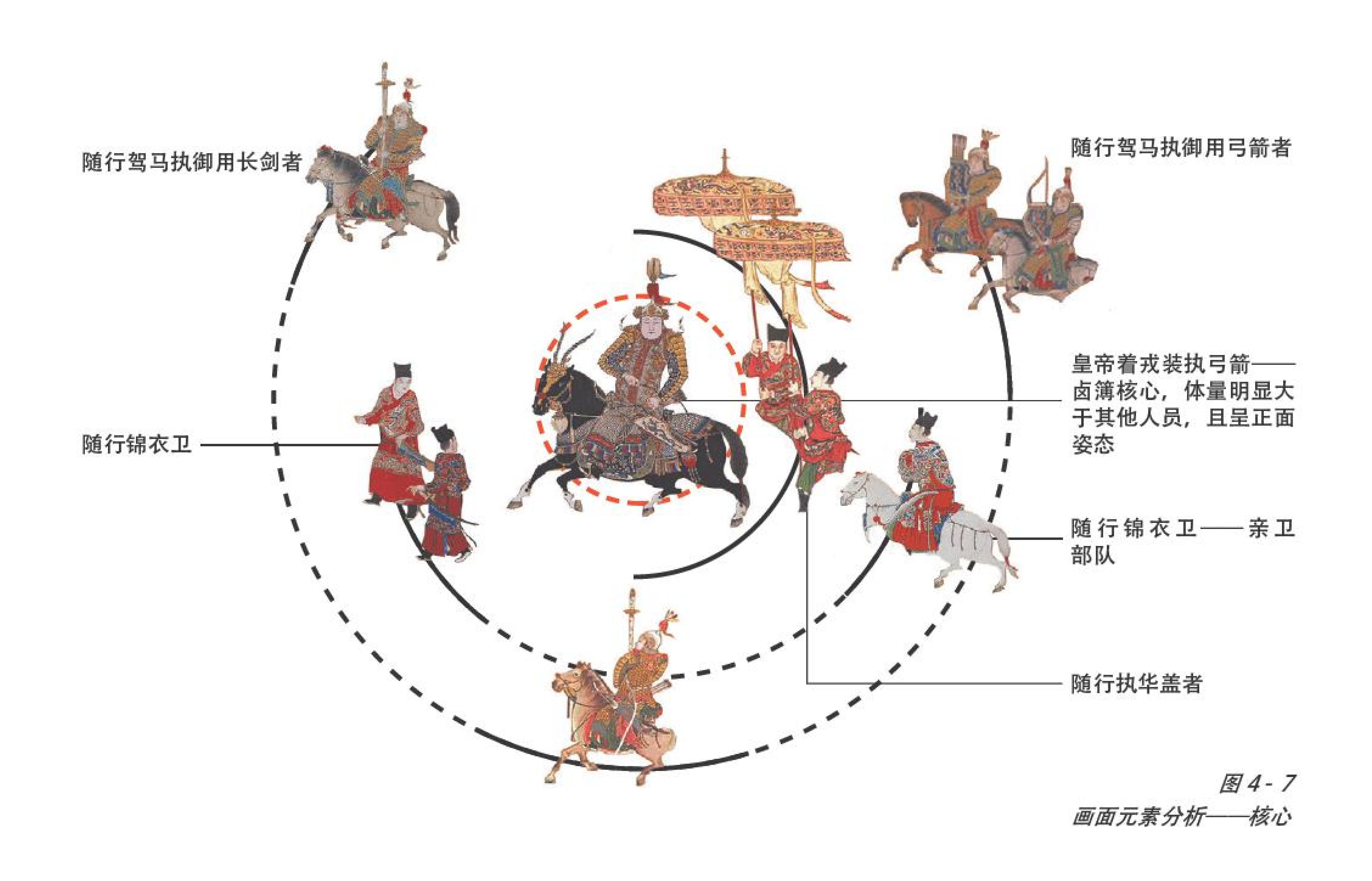


图 4-7
画面元素分析——核心

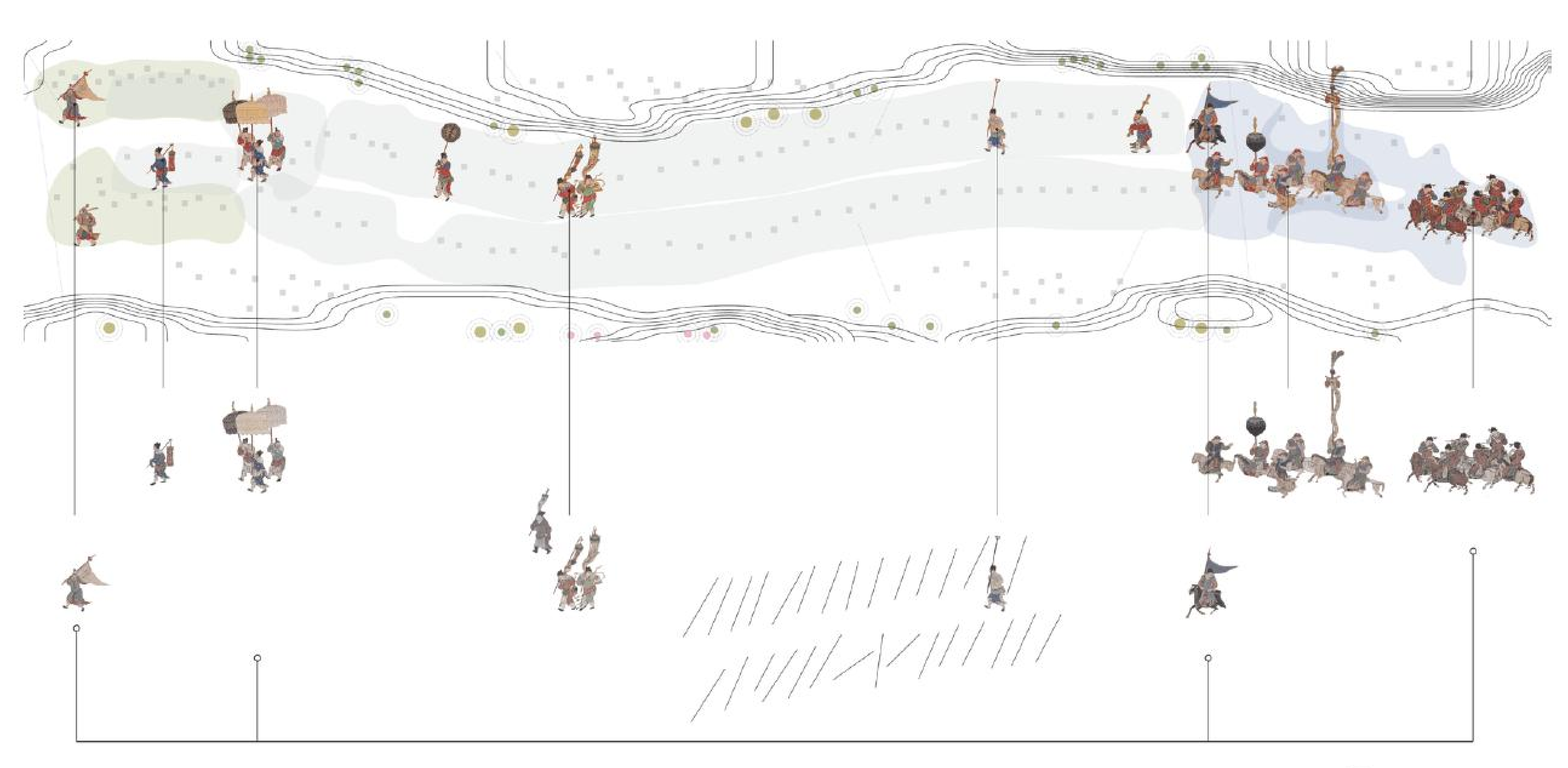


图 4-8
画面元素分析——片段 2

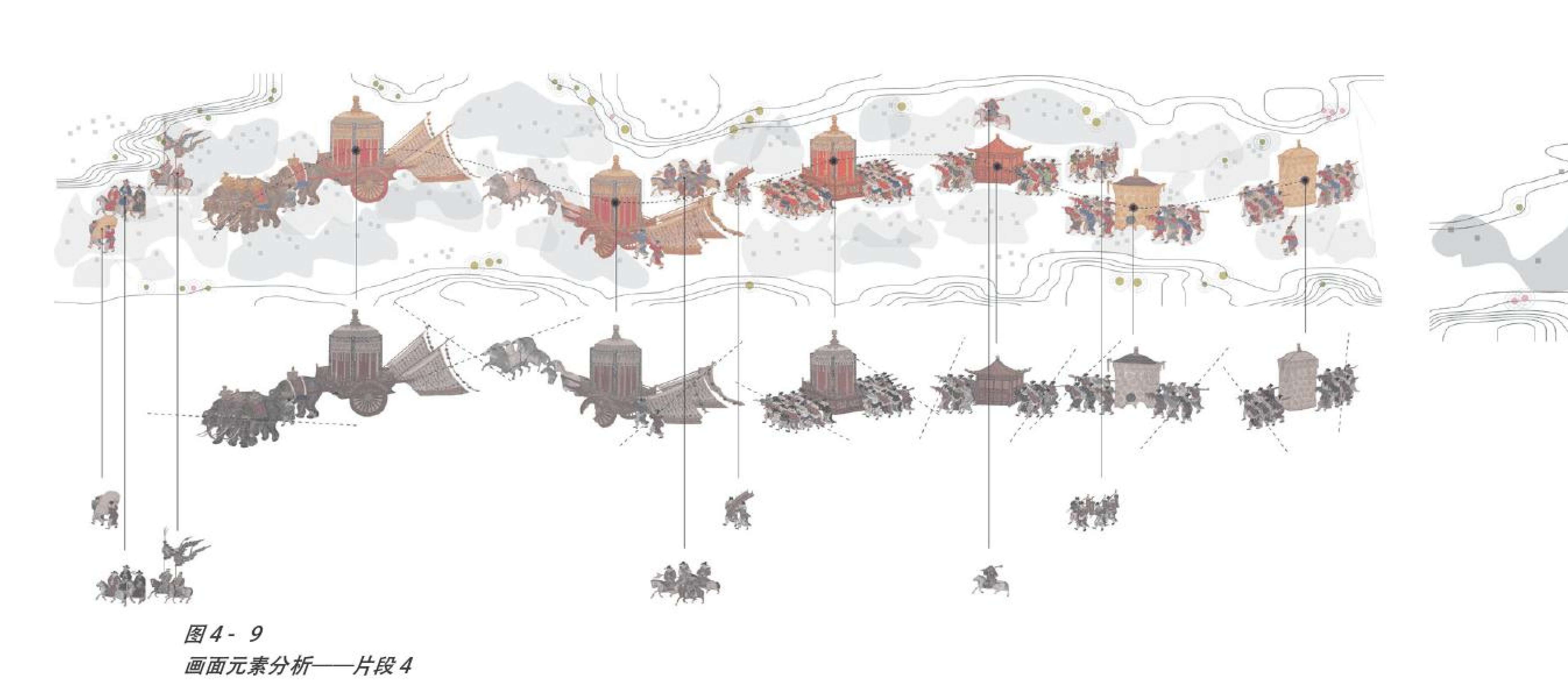


图4- 9
画面元素分析——片段4

图 4 - 10
画面元素分析——片段 3

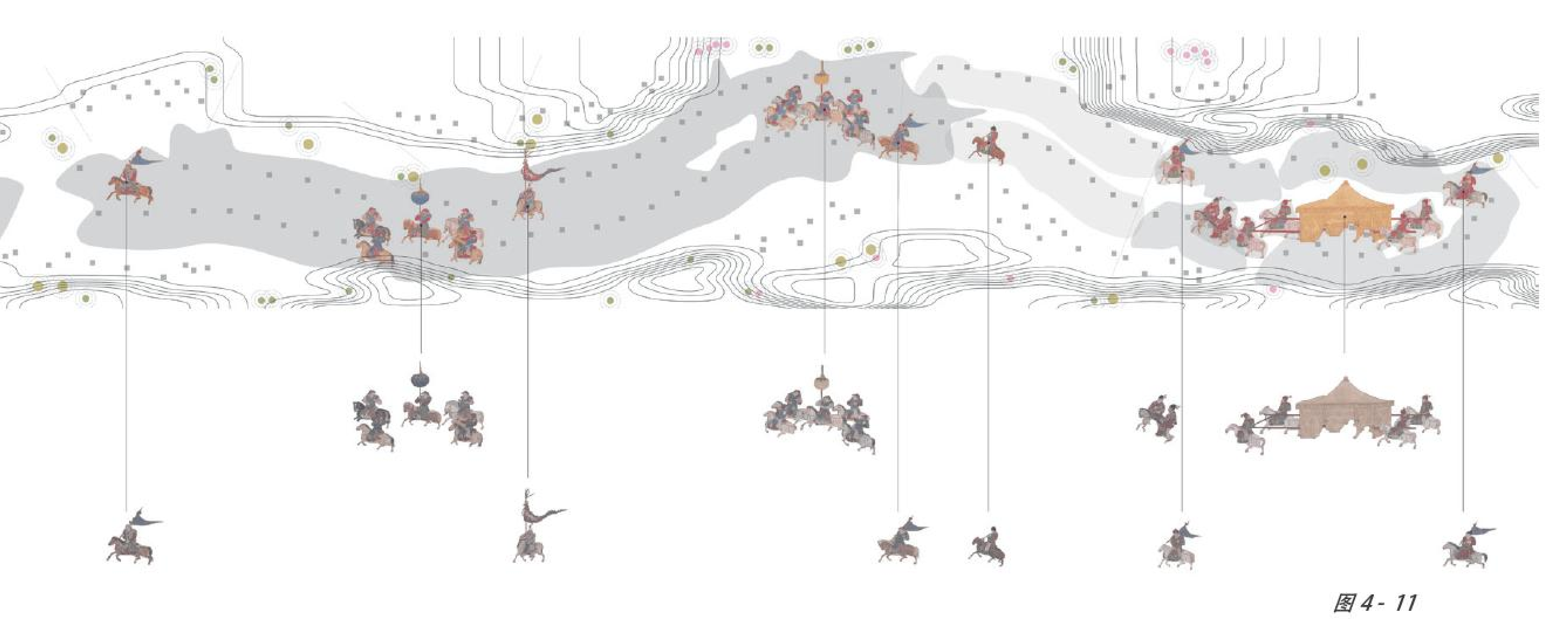


图 4 - 11
画面元素分析——片段 5

策略：场景和瞬间（Scene and Moment）

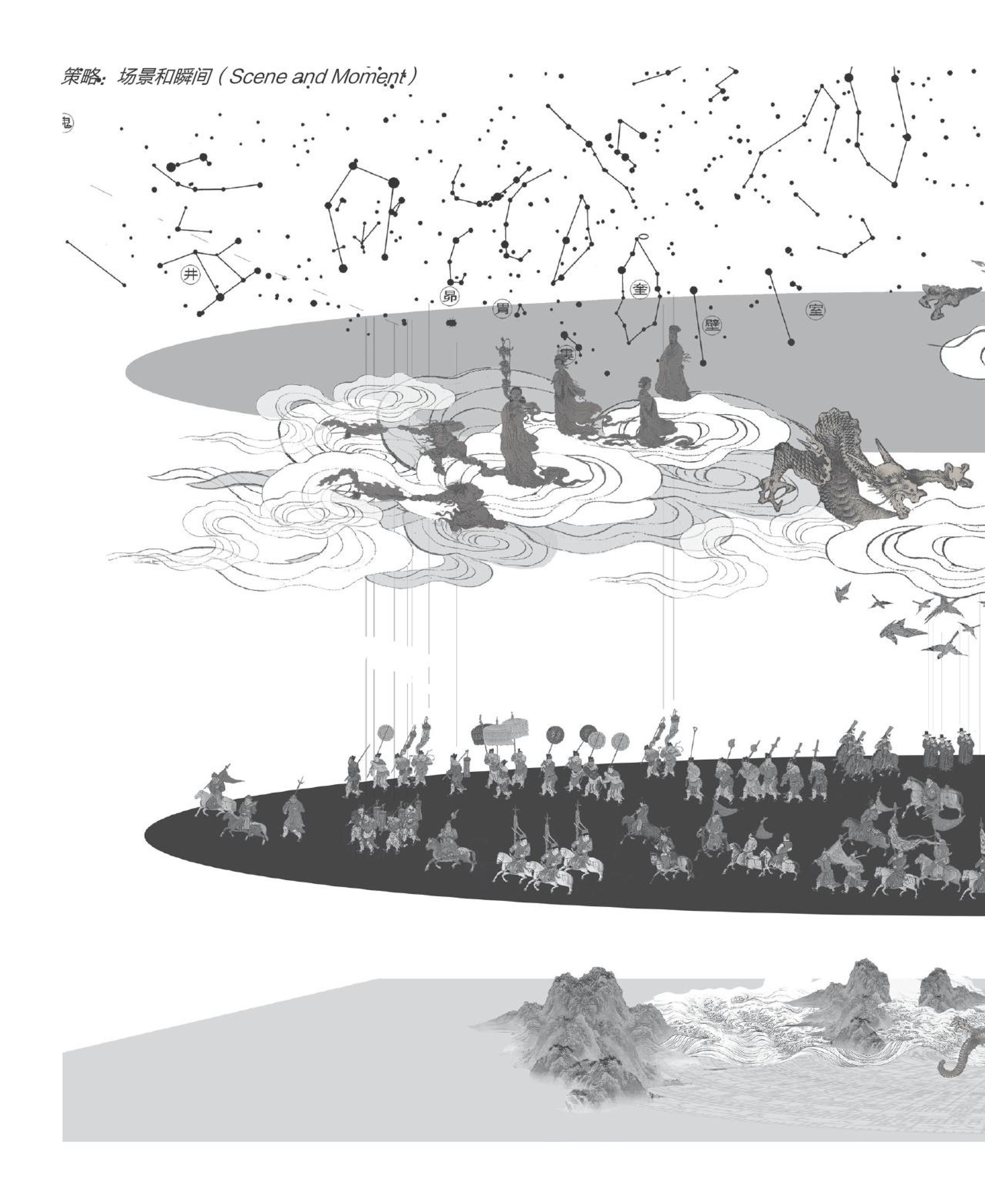




图 4-12 “皇帝身体的延伸”的隐喻

《徐显卿宦迹图》分析



策略：映射（Mapping）

学生：王锐、阮煦栋、黄傲、万之源

本图表现的是一位官宦的仕途生平。在北京城的范围内，从底层小吏到高层官员，其供职的空间也围绕着皇城由远及近，最后进入皇城伴君为官。学生们将徐显卿为官的场所与皇城的关系和时间线索逐一标示，形成一个空间位置的地图，并观察建筑形态和制式变化，从而了解传统北京城的建筑与权力格局的关系。

图 4- 13
位置空间地图

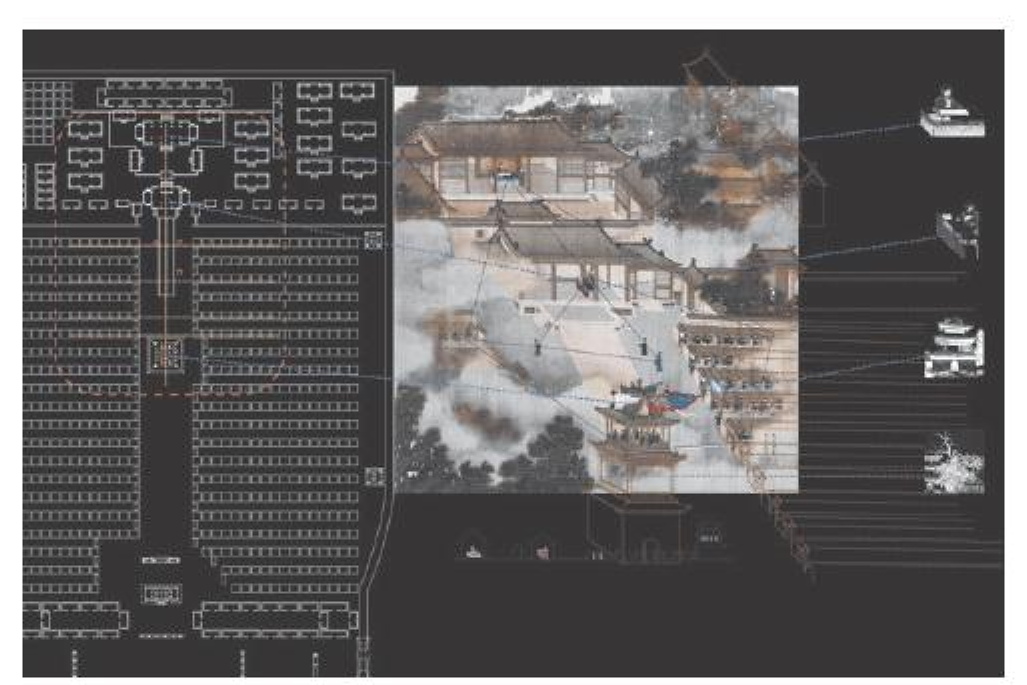


策略：代码和符号 (Code and Notation)

学生：初璟然、高晴月、于景

将徐显卿一生为官所经历的场所分类，以其从事教学活动、管理活动、伴君活动为基础，对每一幅图像进行解码，呈现空间和院落关系、人物的位置和等级关系、树木和器物的文化属性关系等，并将传统图像构图还原成设计学意义的空间轴测图，较为清晰地展现了人物与空间、器物的社会关联。







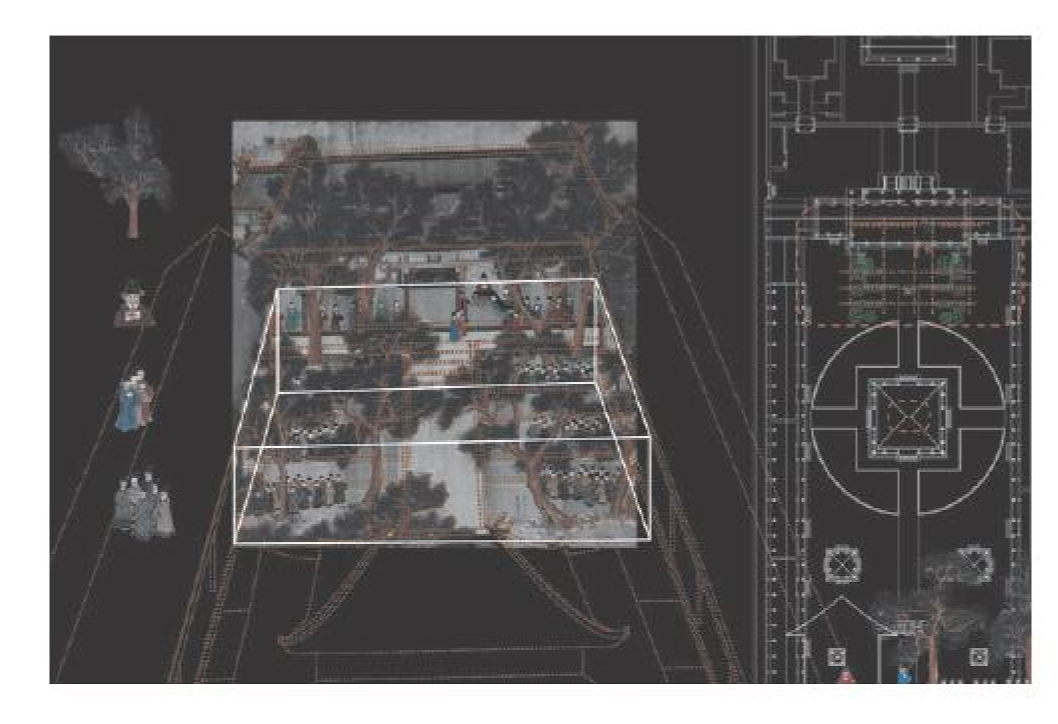


图 4-14
皇极侍班
棘院秉衡
金台捧敕
国席正师

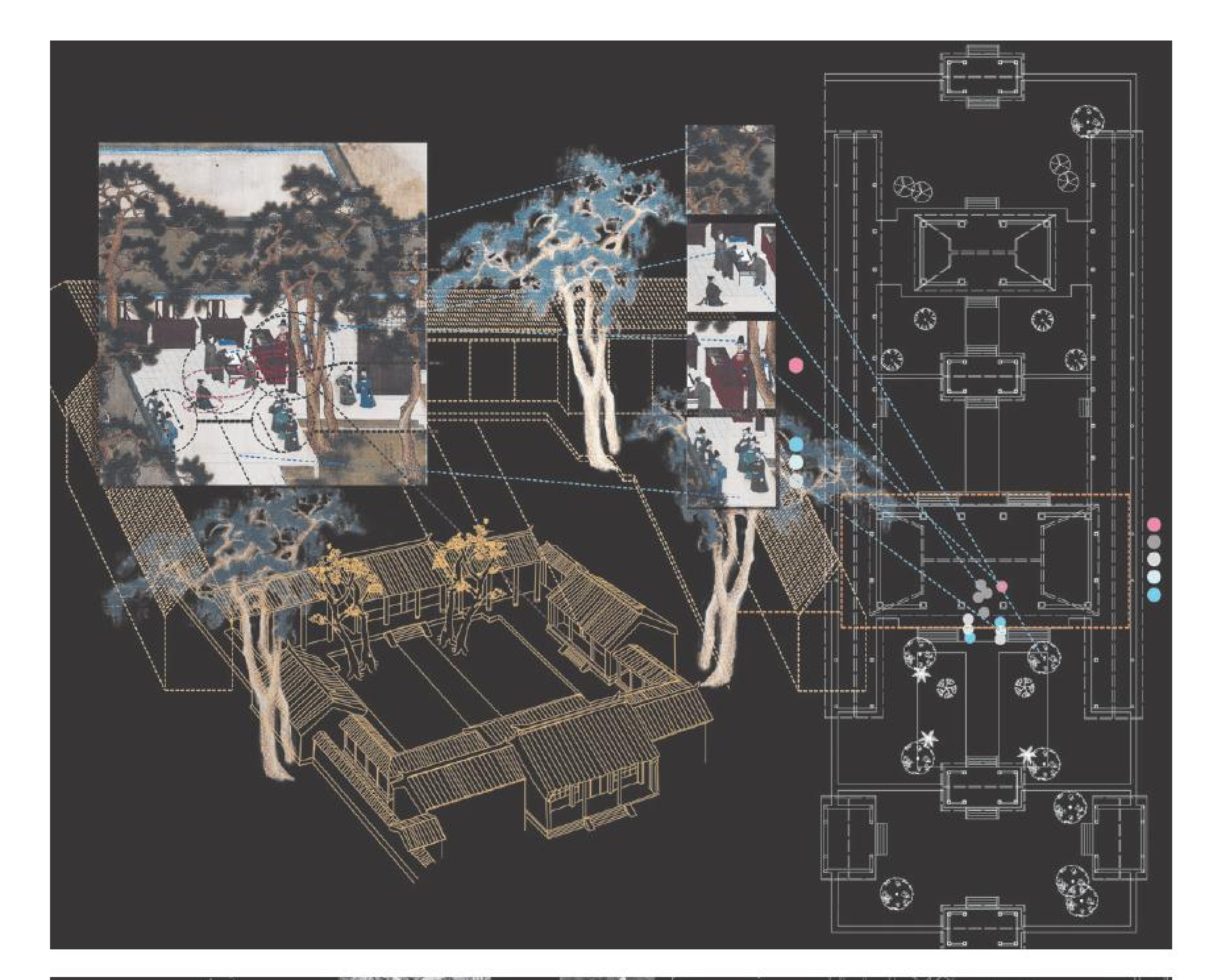


图 4 - 15
玉堂视篆

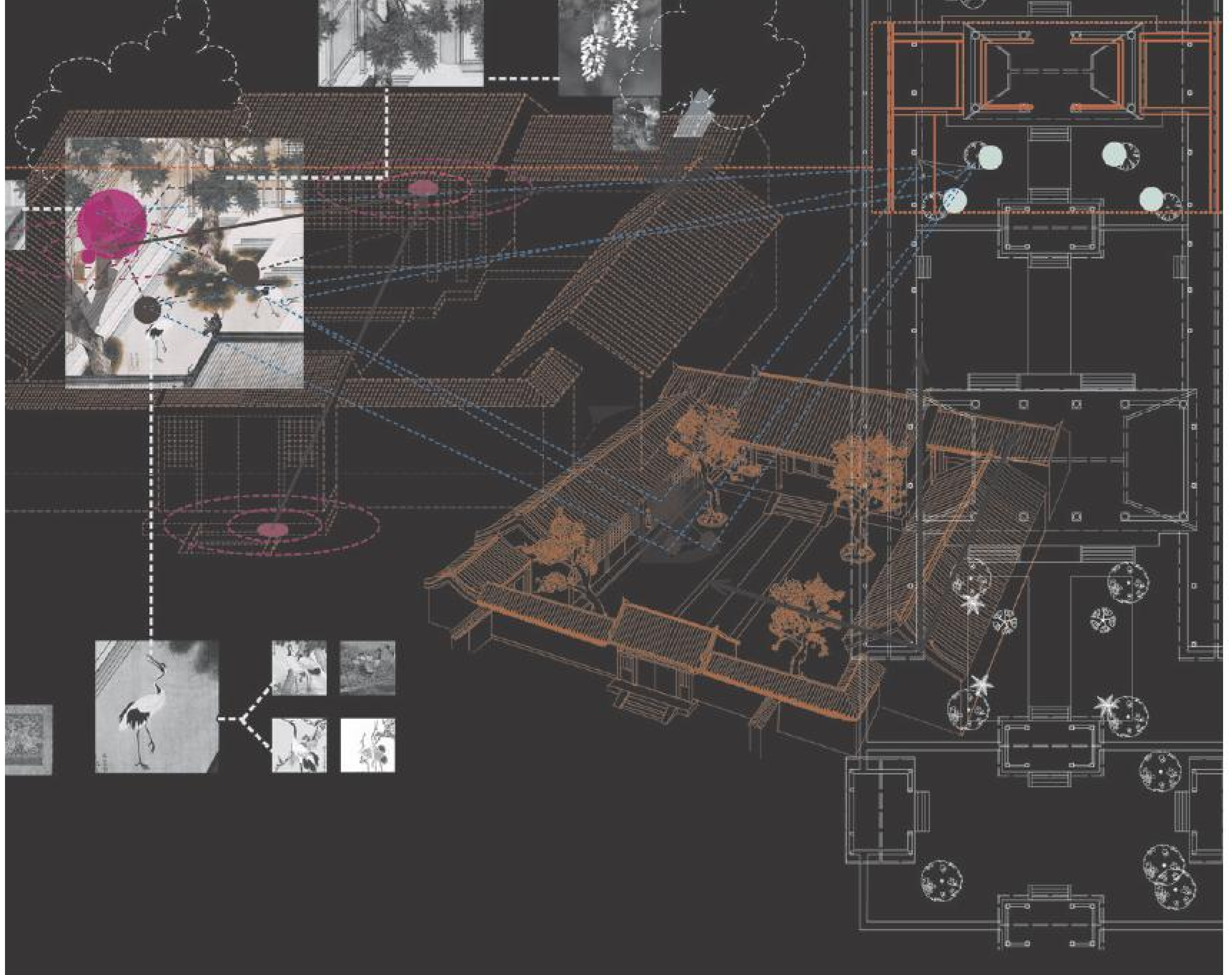


图 4 - 16
中秘读书

《皇都积胜图》分析

策略：代码和符号 (Code and Notation)

学生：王琰、王馨仪

行人、商人、建筑物、植物、货摊这5个要素之间有着相关性。通过这5种元素，阐述人物组团与人物手势语言的关系、不同类型的人物的流线关系、人物与空间路网的组织关系、不同的货物与器物关系。



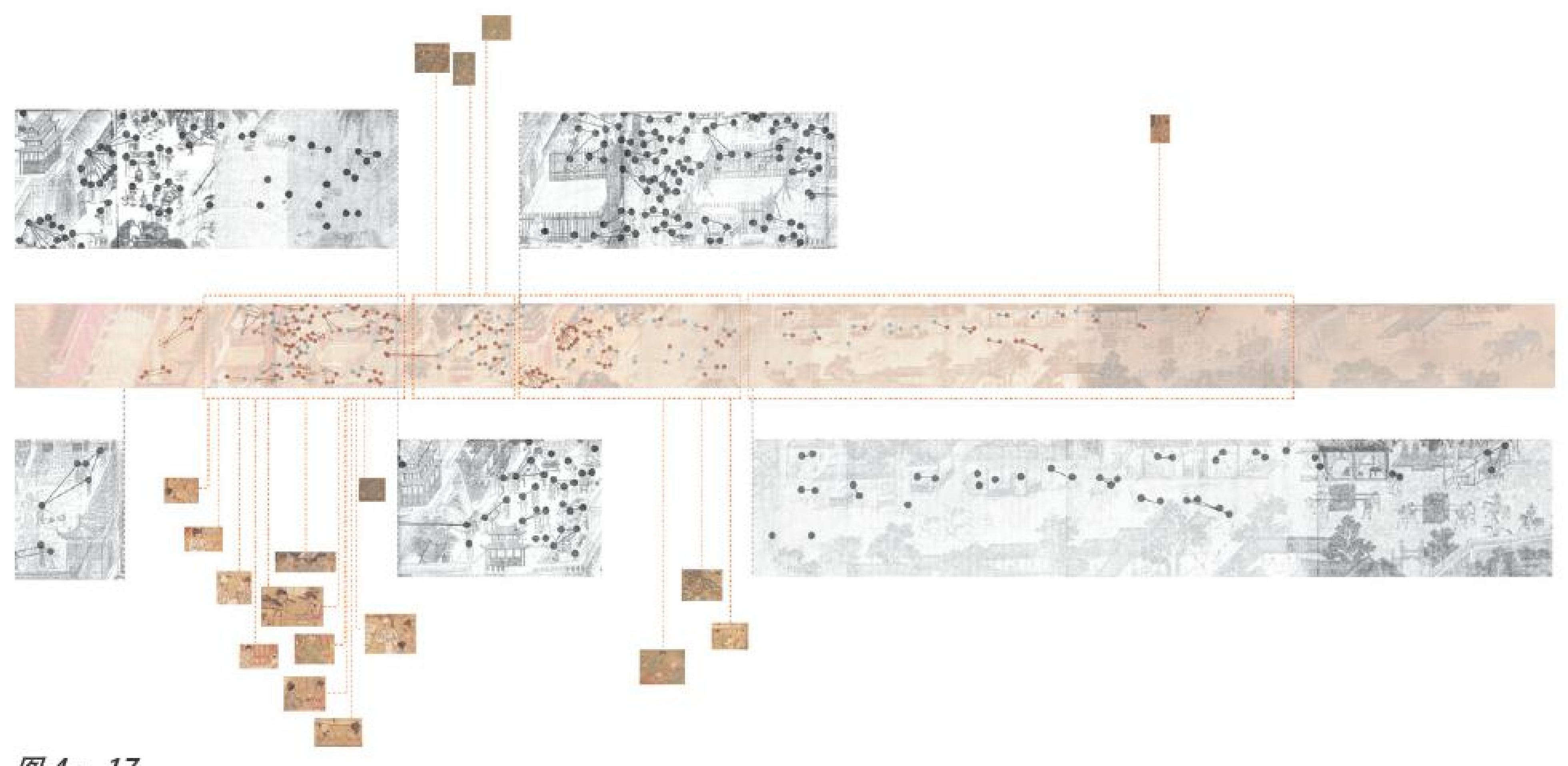


图4－ 17
人物活动元素提取

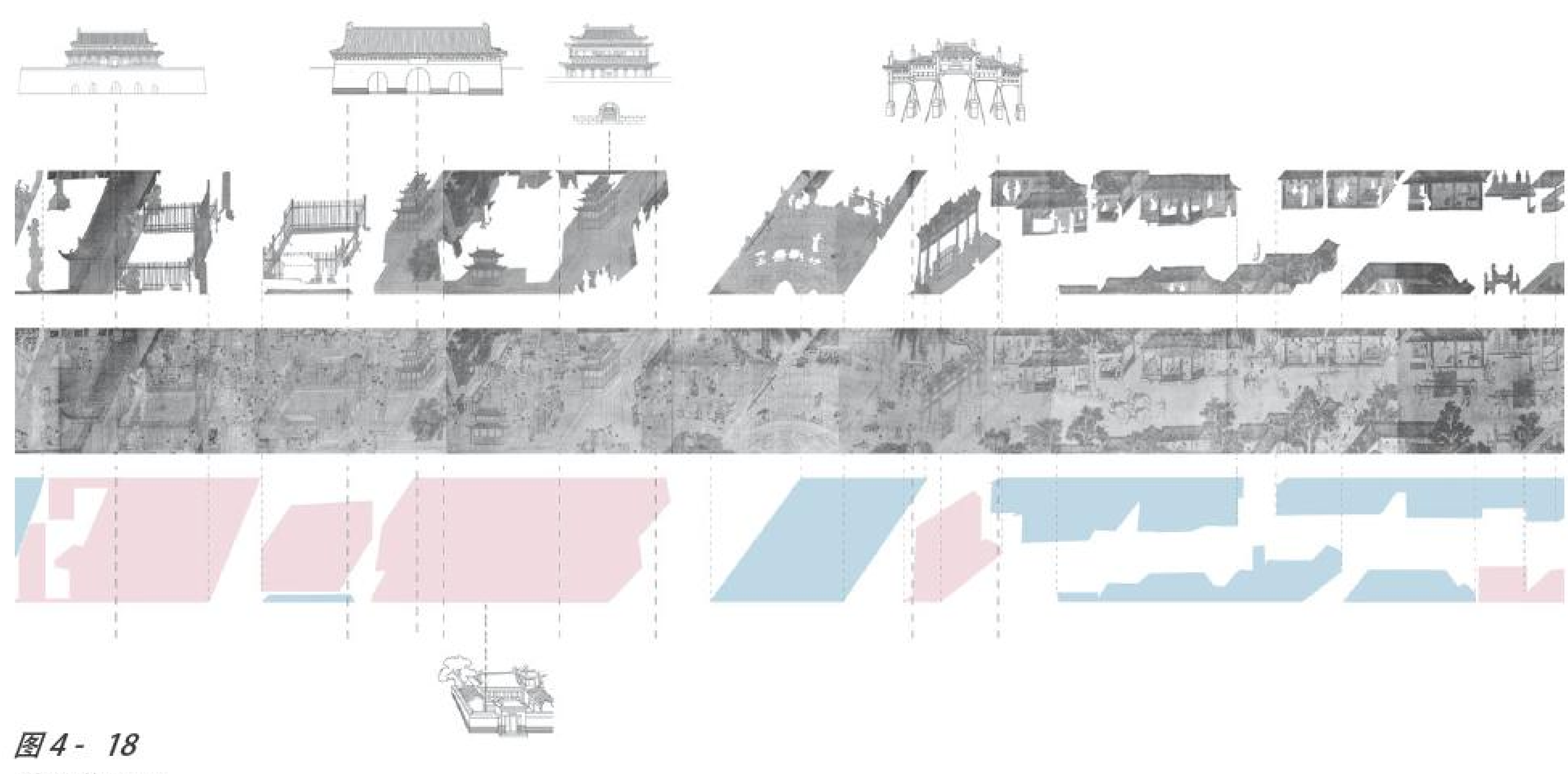
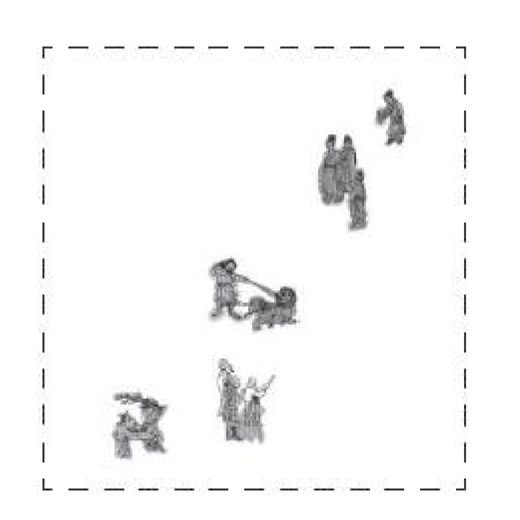
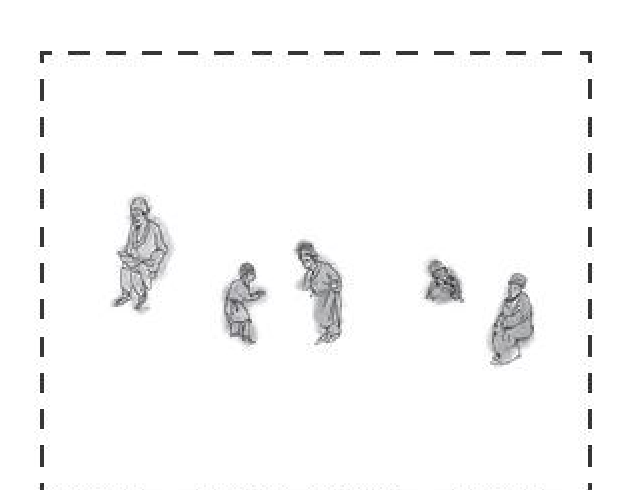
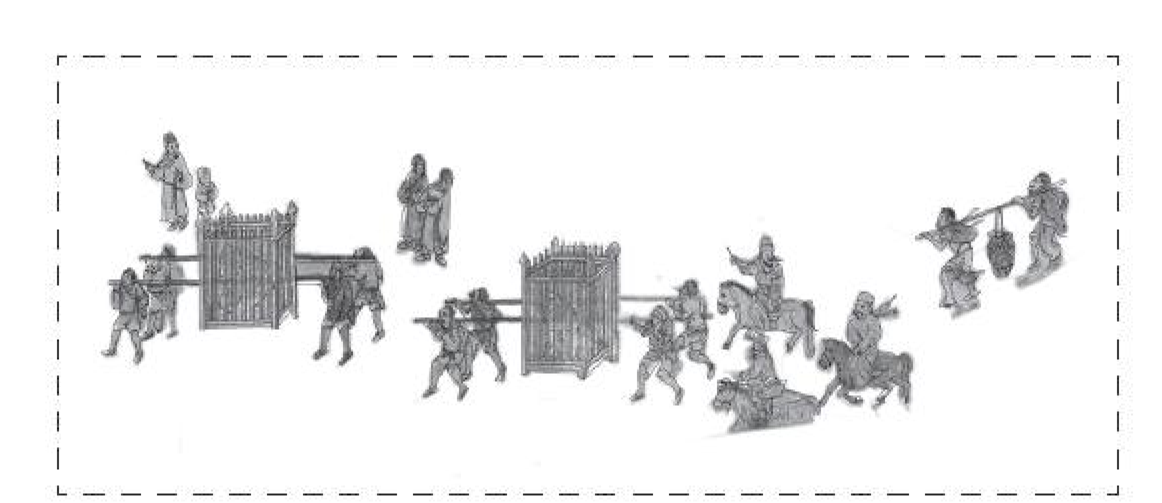
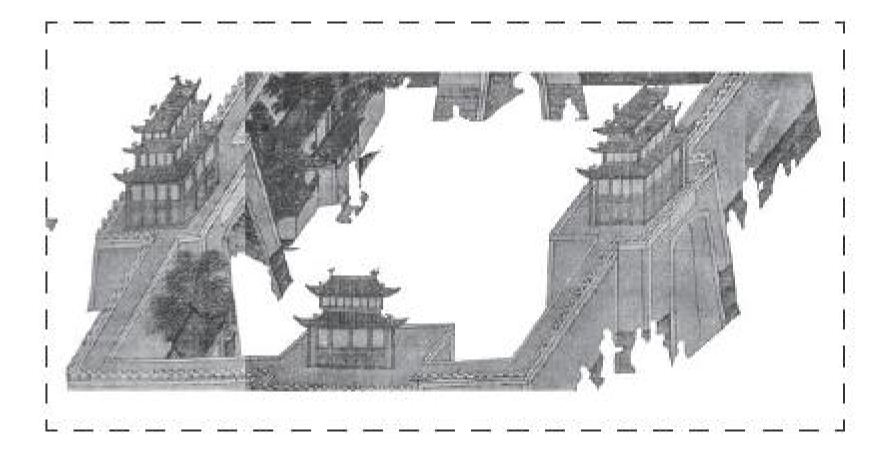


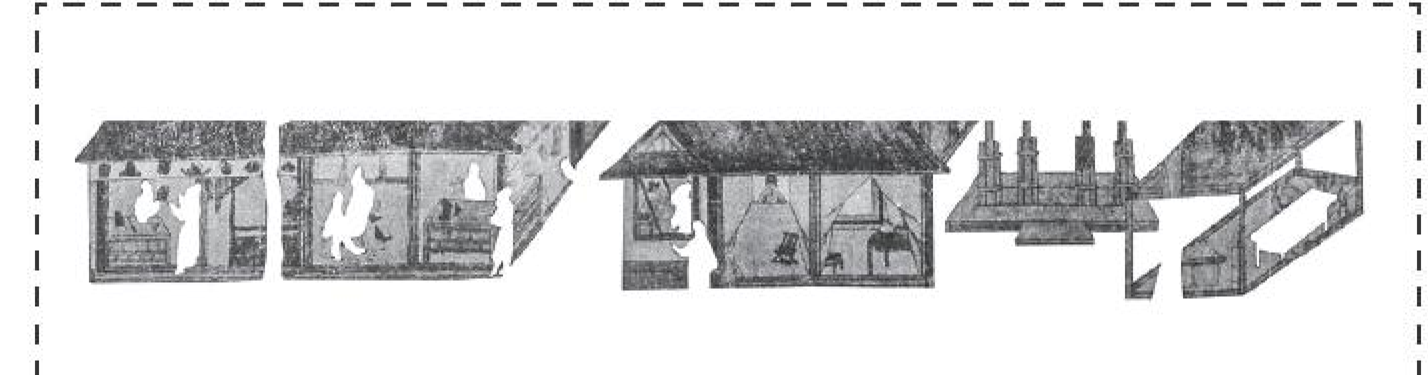
图4－ 18
建筑物提取











路人行人

买卖商人

建筑

货摊摊位

植物

图 4 - 19
元素分类提取

《宪宗元宵行乐图》分析



策略：代码和符号（Code and Notation）

学生：陈捷、郭珊

《宪宗元宵行乐图》的画面用了错位的时空演绎法，分别将明宪宗三个不同时间段的活动状态置入一个画面中，这使得画面的时间与空间界限变得含糊不定，具有十分的不确定性。而我们在接下来的研究中，是将这种不确定性放大，从而制造更多的可能。分为三个步骤：①将画面中几个重要的元素进行抽取和分析；②以皇帝作为主体将图像进行分段，并提取建筑空间符号；③选择特定的空间符号，演绎出更多的空间可能。



图 4 - 20
空间尺度分析

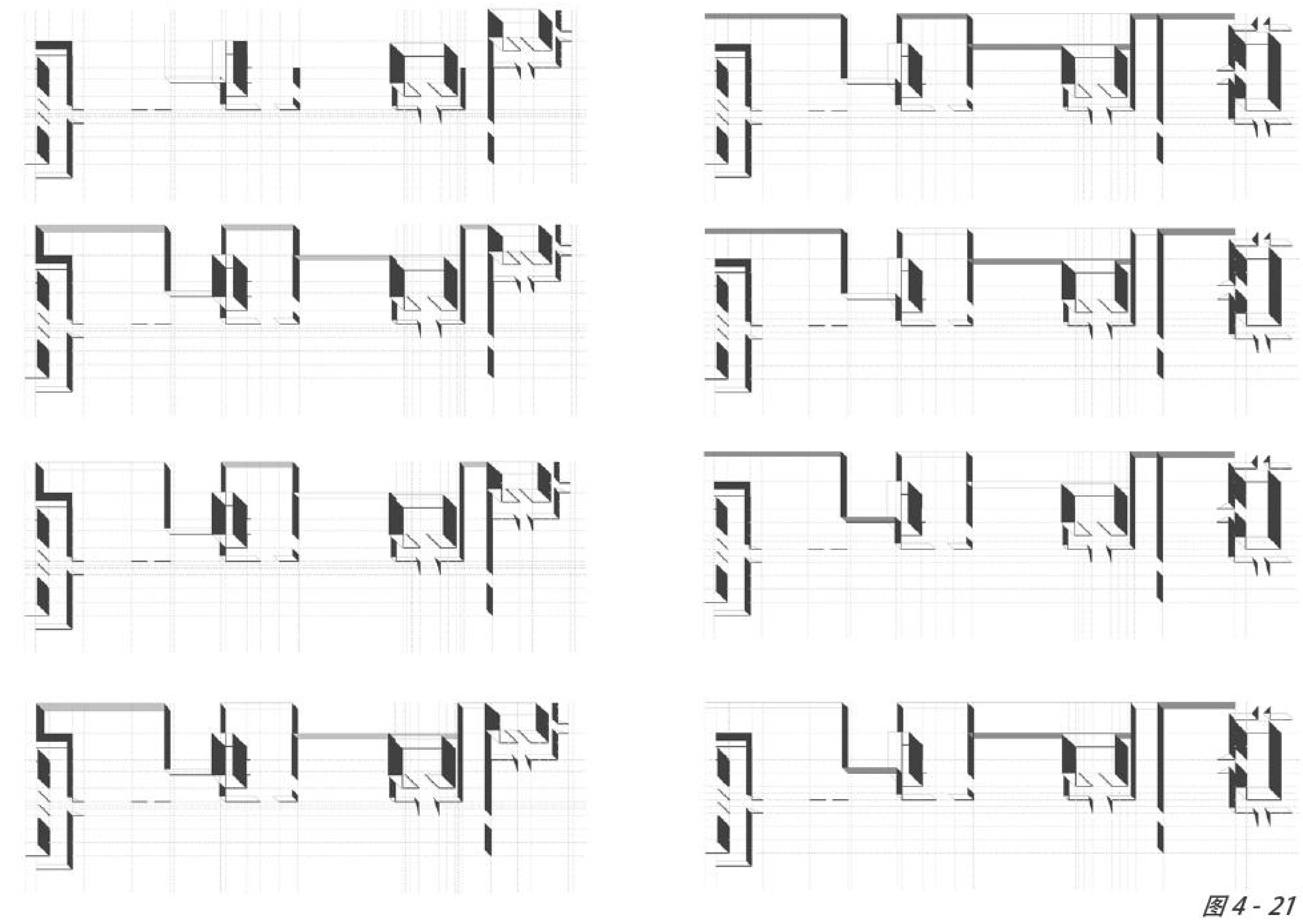


图 4 - 21
空间节奏分析

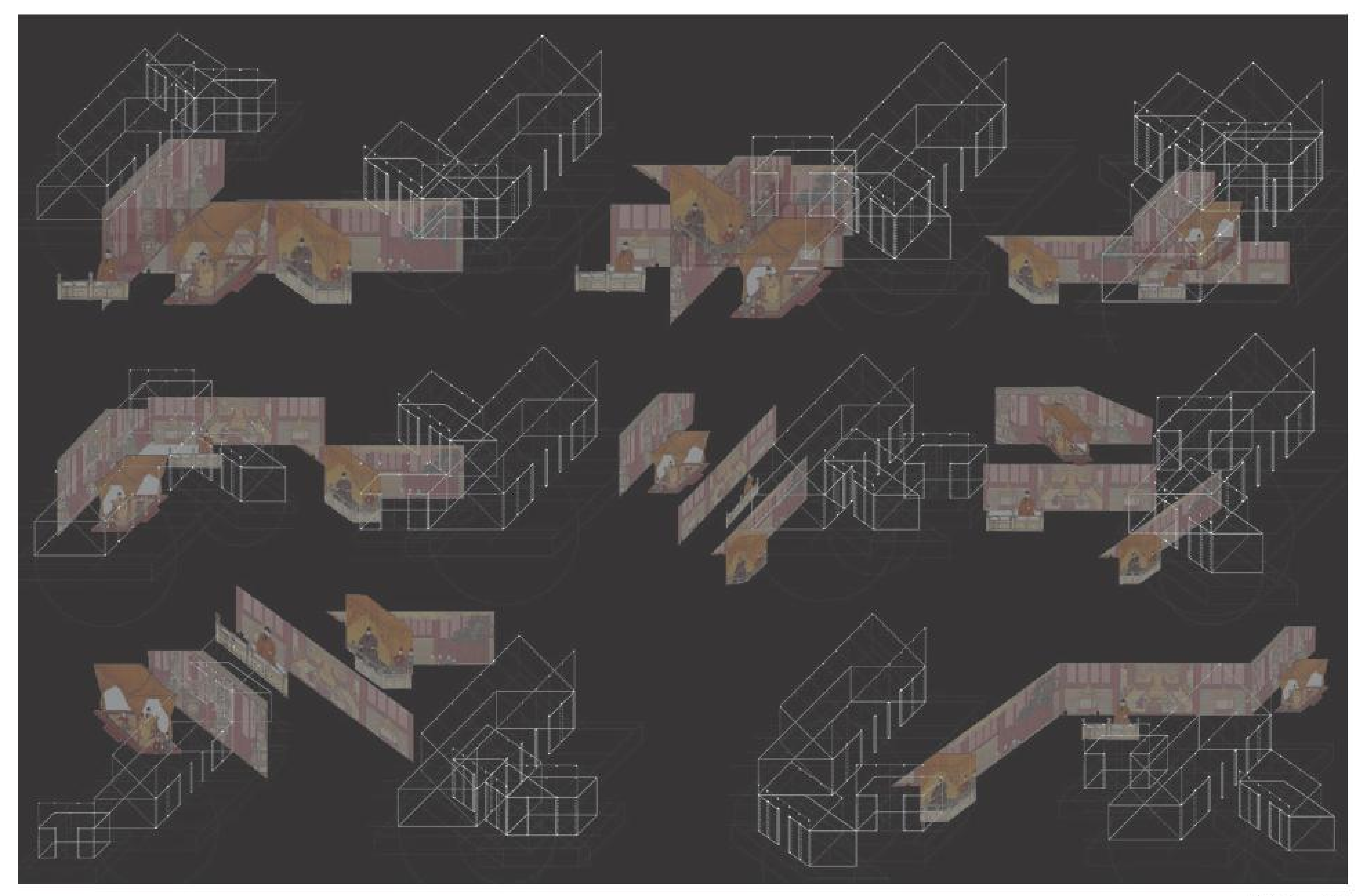
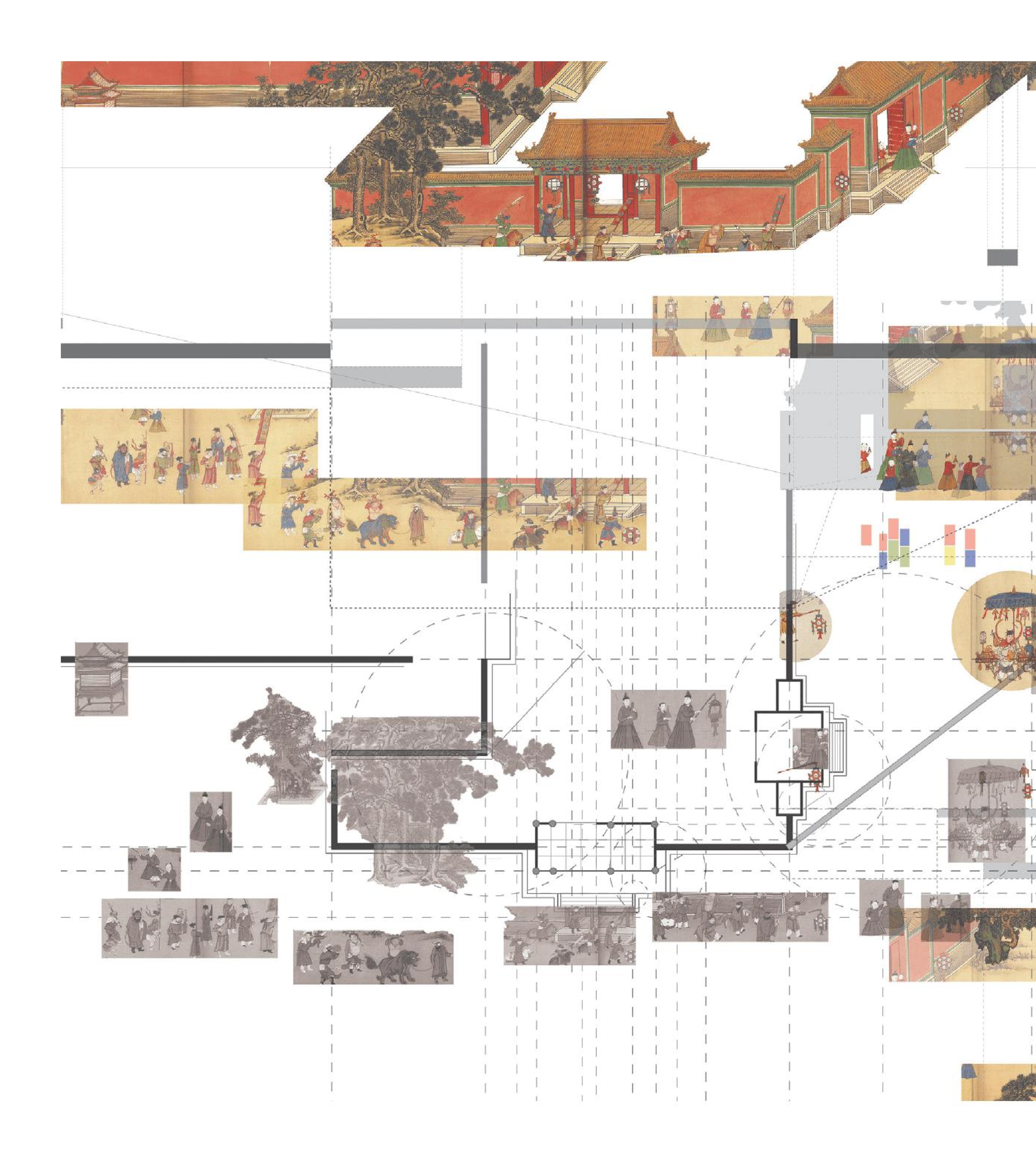


图 4 - 22
场景分析



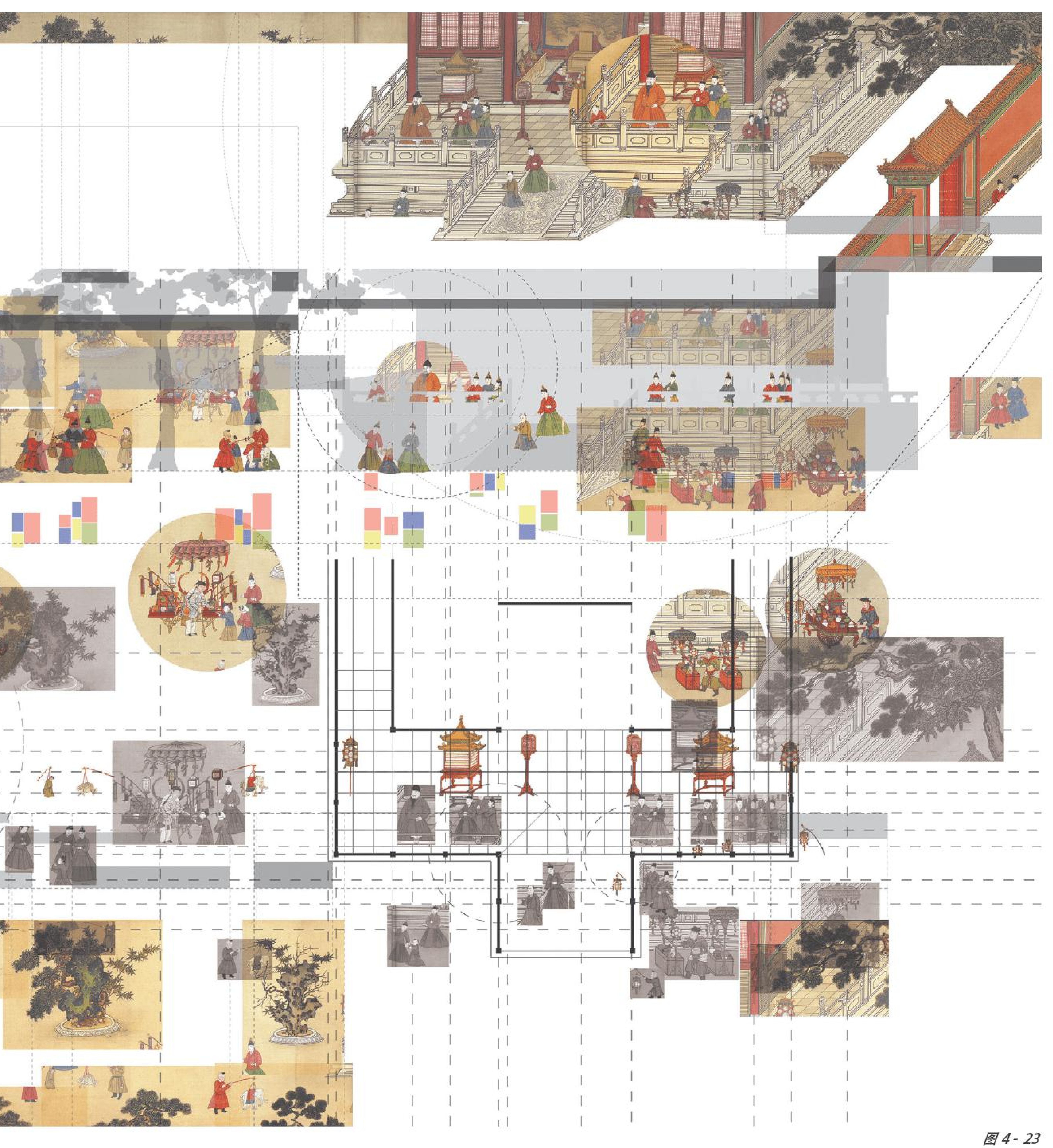


图 4 - 23
画面片段 1 元素分析

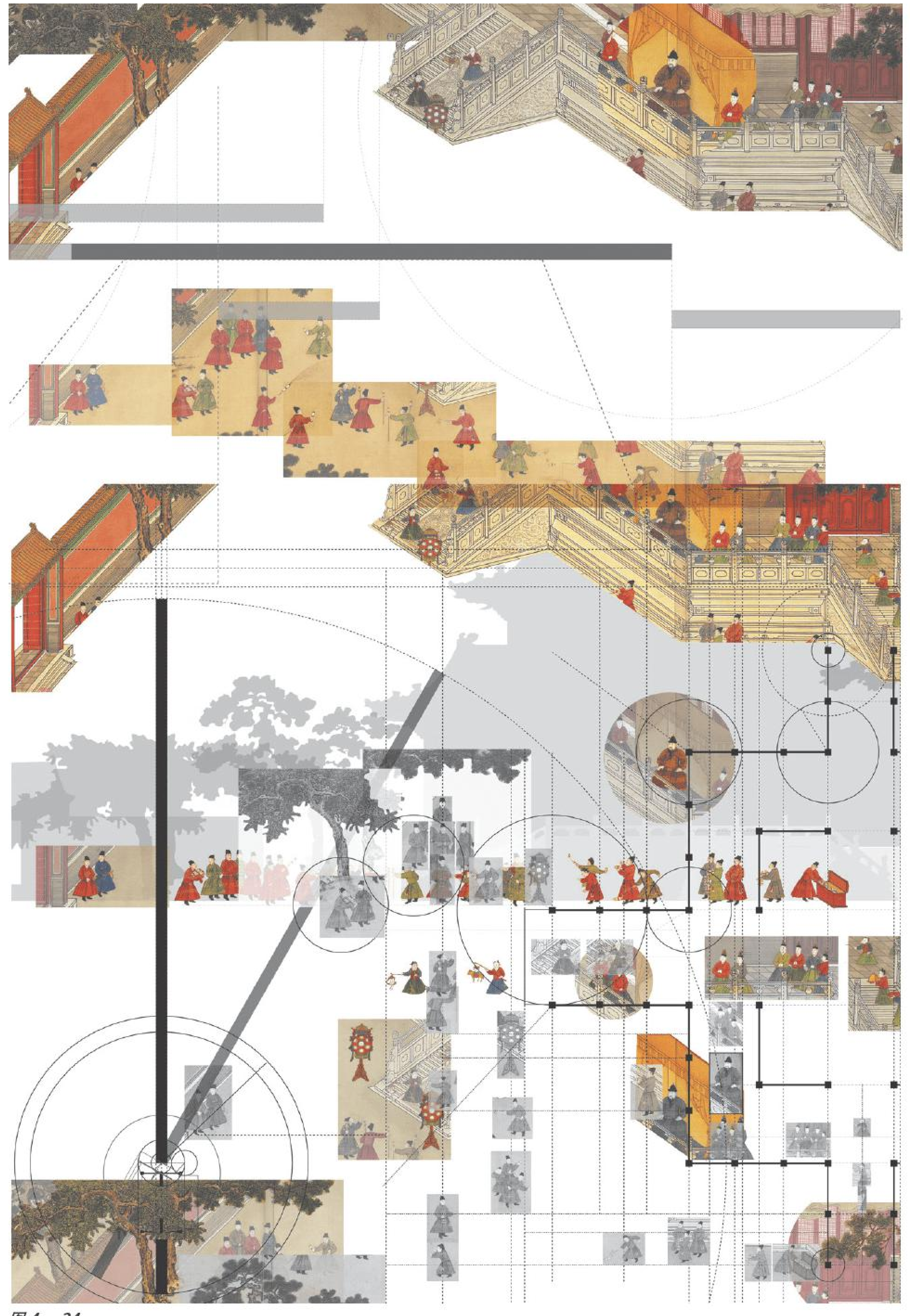
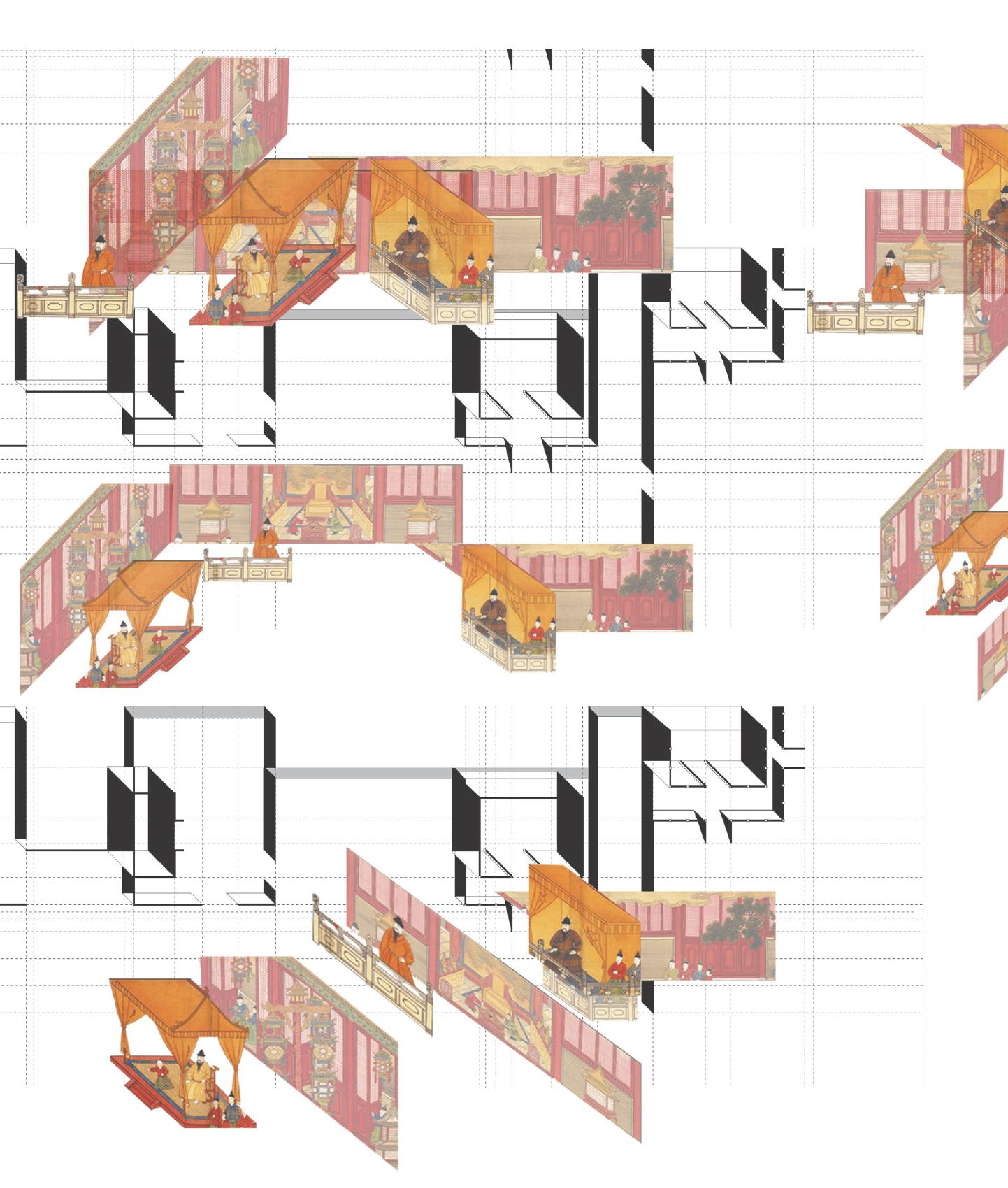


图 4－ 24
画面片段 2 元素分析



图 4 - 25
画面片段 3 元素分析



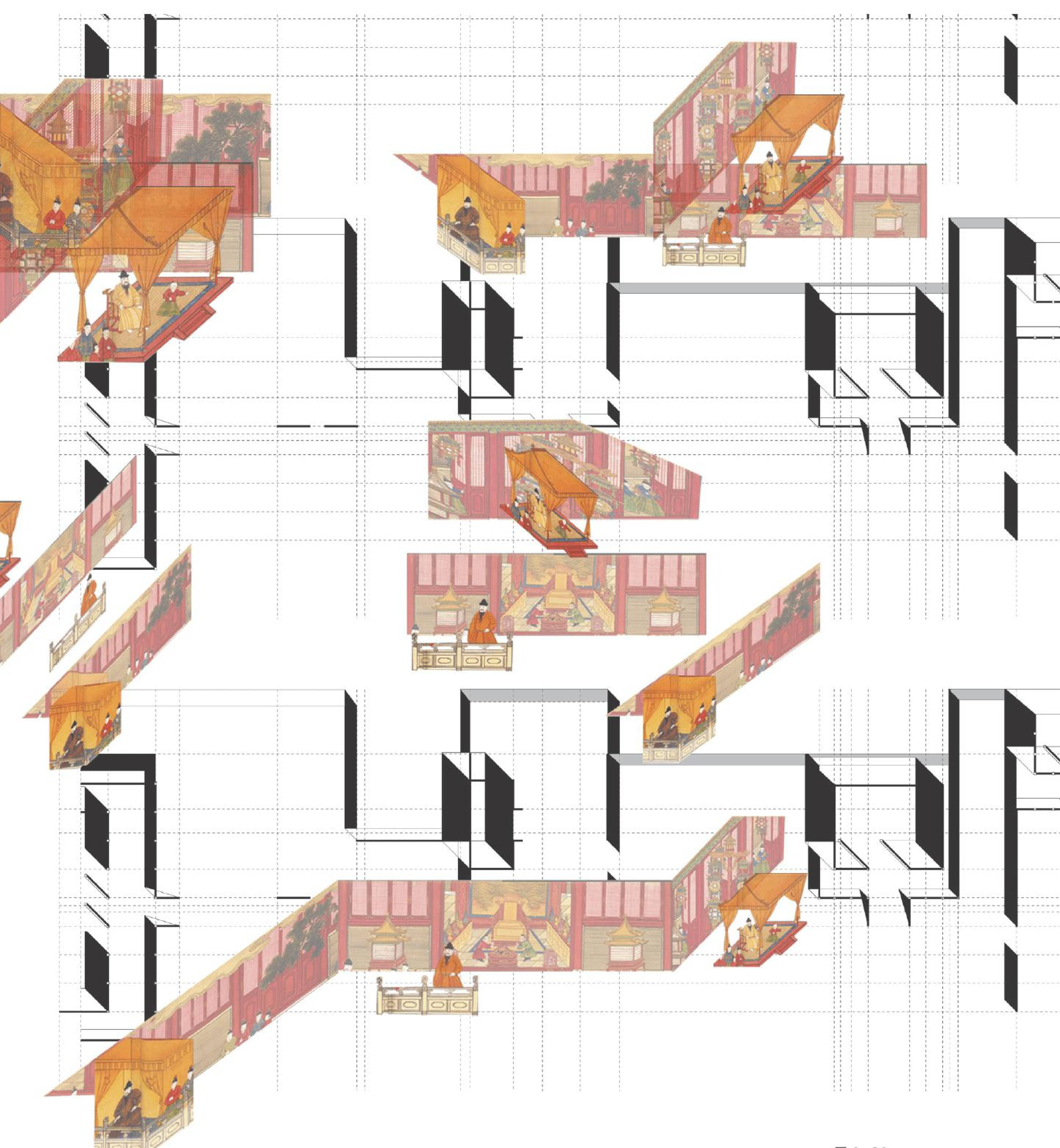
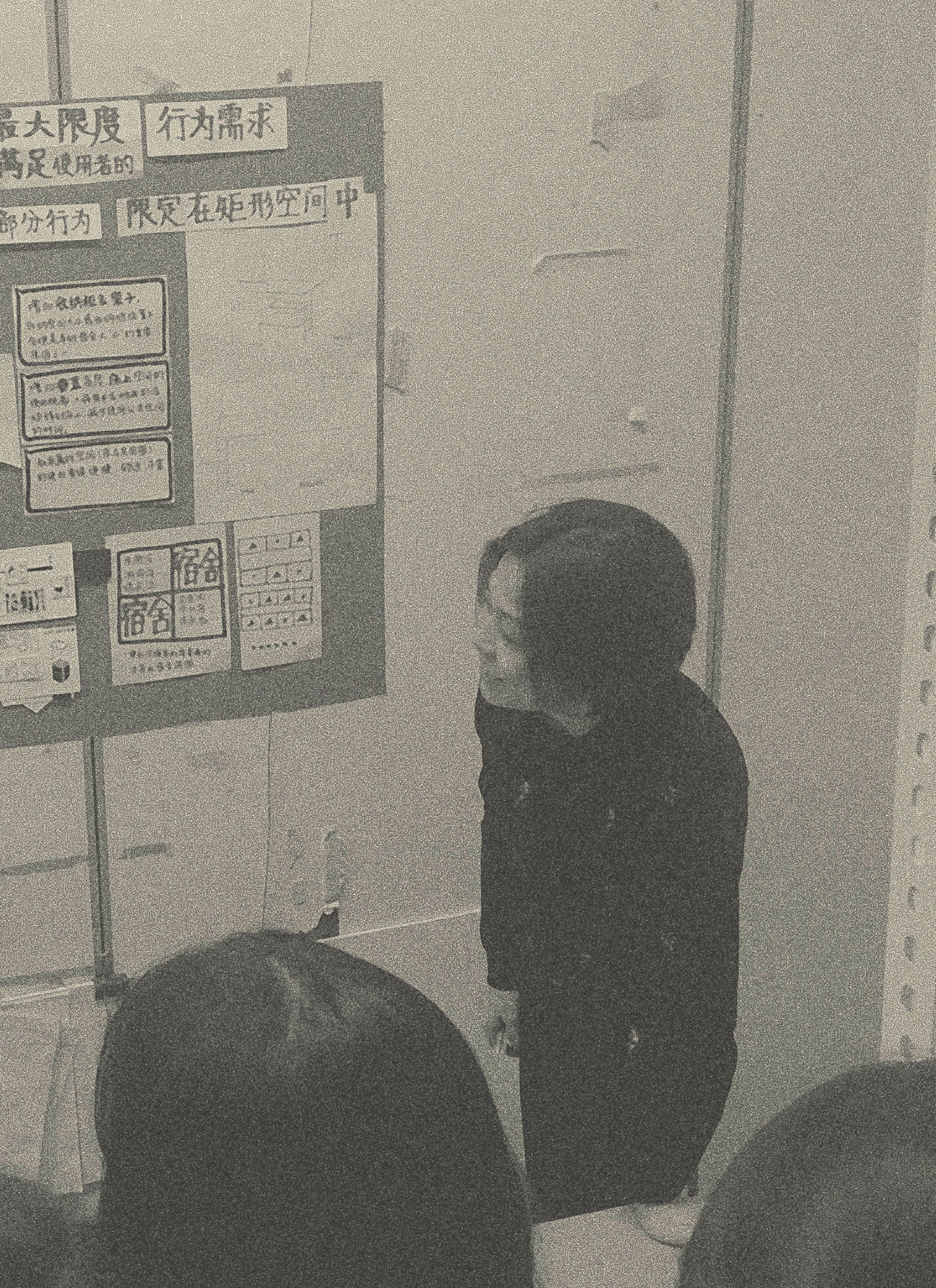


图 4 - 26
场景分析与空间分析的叠加


矩行
用有限的矩形空间
并将使用者的
大
宿舍内部尺度
尺度



行为需求
限定在矩形空间中
宿舍
宿舍



指导教师与助教

梁　雯

崔笑声

彭　喆

专业设计 1

蔡领航

董雨晨

赖　宇

尹舒欣

李美慧

吴美薇

苏秦秦

万一霖

王子遥

专业设计 3–4

顾紫薇

林靖岚

孟　昭

李昱莹

王文武

张杰林

钱瑾瑜

毕业设计

王　勇

郭佩珊

于梦淼

王思琪

谢宜轩

杨文浩

谢俊青

赵嘉曦

图像研究

郭佩珊

于梦淼

尹　苹

董姝涵

彭柯蜜

童靖茹

伍晓媛

王　锐

阮煦栋

黄　傲

万之源

初璟然

高晴月

于　景

王　琰

王馨仪

陈　捷

郭　珊

